PROMOÇÃO EXCLUSIVA! /// GANHE 3 PSPs /// CONFIRA NA REVISTA

PlayStation POWER

COM O MELHOR DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE

Nº 2 R$ 7,90 ANO 1

GOD OF WAR

A FÚRIA DIVINA DA SONY NO MELHOR GAME DE AÇÃO DO PS2

GAME BOY? GAME OVER!

OS GRANDES JOGOS DO PSP EM REVIEWS EXCLUSIVOS!

METAL GEAR AC!D | NFSU RIVALS | LUMINES | DYNASTY WARRIORS | RIDGE RACERS | UNTOLD LEGENDS

ISSN 1807-9334

SPLINTER CELL

SERÁ QUE A SÉRIE FINALMENTE LEVARÁ O PS2 AO LIMITE?

XENOSAGA II

ESTRATÉGIA COMPLETA! TODOS OS ITENS, SEGREDOS E ESTATÍSTICAS

REVIEWS

GRAN TURISMO 4 | AREA 51
RISE OF THE KASAI | COLD FEAR

SÓ É POWER QUEM É OFICIAL.

Promoção

QUE LOUCURA VOCÊ FARIA POR UM PSP?

Os 3 primeiros colocados ganham um PSP.

Preencha o cupom ao lado e participe.

Regulamento:

1– A presente promoção tem caráter exclusivamente cultural, sem qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos participantes, nem vinculada à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, conforme disposto no inciso II, do artigo 3º da Lei 5.768/71, regulamentado pelo artigo 30 do Decreto nº 70.951/72.

2– Poderão participar desta promoção todas as pessoas físicas residentes no Brasil, excluindo-se quaisquer pessoas jurídicas, diretores, administradores e funcionários da Digerati Tecnologia e Comunicação Ltda. ou de empresas do mesmo Grupo, bem como seus respectivos cônjuges e parentes até 3º grau.

3– Para participar, os interessados deverão enviar um texto de no máximo 05 (cinco) linhas dizendo: "Que loucura você faria por um PSP?" e responder às perguntas do formulário impresso na revista "Playstation Power". O interessado, para participar desta promoção, poderá utilizar tanto o formulário impresso na revista "Playstation Power" quanto cópia dele.

4– O formulário utilizado pelo participante deverá ser preenchido com seus dados pessoais: nome completo, idade, sexo, número do documento de identidade, endereço completo, telefone e e-mail. Na ausência ou incorreção das informações fornecidas, o participante será desclassificado.

5– Os textos deverão ser remetidos pelo correio até o dia 10/05/2005 (valendo a data do carimbo dos correios), para "Redação Games – Promoção Playstation Power", Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda, Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar – Cerqueira César - São Paulo/SP - CEP 01414-001. Não serão aceitos textos entregues em mãos tampouco enviados por fax ou correio eletrônico (e-mail), a fim de evitar atrasos ou extravios.

6– Os formulários postados após o dia 25/05/2005 serão automaticamente desconsiderados.

7– Cada concorrente poderá participar desta promoção apenas uma vez.

8– Todos os participantes que estiverem e procederem de acordo com os Itens 2 a 7 deste regulamento terão seus textos analisados e julgados por uma Comissão Julgadora, integrada por profissionais indicados pela Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., que selecionará os 03 (três) textos vencedores da promoção, segundo critérios de criatividade, originalidade e adequação ao tema proposto, cabendo a cada vencedor como prêmio 01 (um) PSP.

9– O resultado final da promoção e a indicação do local onde deverão ser retirados os prêmios, serão publicados na edição nº 4 da revista "Playstation Power", editada por Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda. O prazo para a reclamação dos prêmios pelos vencedores é de 180 dias, contados da divulgação oficial dos resultados.

10– Os vencedores da promoção declaram, desde já, ser de sua autoria os textos encaminhados à Redação "Games" da Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda e que os mesmos não constituem plágio de espécie alguma, ao mesmo tempo em que cedem e transferem à Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., a título gratuito e em caráter definitivo, plena e totalmente, os direitos autorais sobre os referidos textos, para qualquer tipo de utilização, em publicidade, em publicações de qualquer espécie, impressas, eletrônicas, digitais, via internet, em sites da Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., reprodução por qualquer meio ou técnica, dispensando, inclusive, a menção de seus nomes, podendo a Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda cedê-los a terceiros.

11– Os 03 (três) participantes classificados como vencedores autorizam, desde já, o uso de seus nomes e imagens na revista "Playstation Power", editada pela Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda., em seu site, em quaisquer veículos da mídia impressa e/ou televisionada, bem como em cartazes (ou qualquer outro material promocional) para divulgação do resultado desta promoção, sem quaisquer ônus.

12– Após a divulgação do resultado desta promoção, todos os textos que não tiverem sido contemplados serão destruídos.

13– Os concorrentes declaram expressamente que não estão vinculados a compromissos que os impeça de participar da presente promoção, responsabilizando-se por quaisquer eventuais danos que possam advir do descumprimento de obrigações de qualquer natureza assumidas por eles perante terceiros, isentando desde já a Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda de qualquer responsabilidade nesse sentido.

14– A participação nesta promoção implica na aceitação irrestrita deste regulamento.

15– Os casos omissos serão decididos pela Comissão Julgadora referida no Item 8 deste regulamento.

PROMOÇÃO PLAYSTATION POWER // QUE LOUCURA VOCÊ FARIA POR UM PSP?

Nome completo: _____

Endereço completo: _____

_____ Telefone:(___) _____

Email: _____ Idade: _____ Sexo: _____

Possui algum console? Qual?

_____

Se você pretende trocar o seu console atual informe qual console gostaria de ter.

_____

Fale o que achou da revista Playstation Power, dê sugestões de matérias que gostaria de ler na revista, ou faça a sua crítica.

_____

_____

Faça um texto de no máximo 15 palavras dizendo o que você faria por um PSP?

_____

_____

_____

_____

_____

PlayStation POWER

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor-executivo: Jocelyn Auricchio – MTB 37.180
Chefe de arte: Daniel Brito

REDAÇÃO E LOCALIZAÇÃO
Editor: Ronaldo Carlini Testa
Reportagem: Allan André, Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Farah Pereira
Arte: Paula Colella Ragucci (editora), Adriana Dantas Mastelli (designer), Elaine Vieira (designer) e Viviane Lopes Faria (designer)
Revisão: Elisabete B. Pereira, Sirlene S. Farias e Milena Castro

COLABORADORES
Localização: Andreh Rodrigues
Strategy: Renato Siqueira e Rodrigo Vieira

PUBLICIDADE
Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE
Horário de atendimento: das 9 às 21h.
E-mail: atendimento@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES
Atendimento a jornaleiros: tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO
Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600 fax.: (11) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
E-mail: publicidade@digerati.com.br
Representante comercial em Salvador: Aura Representações, tel.: (71) 345-5600, cel.: 9129-7792,
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia, tel.: +1-407-903-50000, Ramal: 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br

Material originalmente publicado na
Official U.S. PlayStation Magazine

Copyright © 2005 Ziff Davis Media Inc., New York, NY
Todos os direitos reservados

A revista PlayStation Power contém material originalmente publicado na Official U.S. PlayStation Magazine® e é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, NY. Os itens editoriais constantes na edição da PlayStation Power, que foram originalmente publicados na Official U.S. PlayStation Magazine® e também constam na revista assinados como OPM, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2005 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Official U.S. PlayStation Magazine® é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

DIGERATI GAMES

PLAYSTATION POWER (ISSN 1807-9334) é uma publicação mensal da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Oceano Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

GRUPO DOMO

Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura, Jocelyn Auricchio

ANER
www.aner.org.br

EDITORIAL

FÚRIA DOS DEUSES

Como é bom ver que um velho amigo ainda tem muitos truques na manga... De uma vez só, o PS2 recebeu uma avalanche de jogos excepcionais. Devil May Cry 3, Shadow of Rome, Metal Gear Solid 3 e Tekken 5 são belos exemplos do fôlego do console. E não é que, do nada, aparece um game da própria Sony que destronou todos os outros?

Infinitamente menos badalado que Killzone (que no final provou ter causado muito barulho por nada), God of War é, sem dúvida nenhuma, um dos melhores jogos desta geração. É o tipo de game que define um console.

Além de ter os gráficos mais bonitos que o PlayStation 2 já exibiu, God of War oferece uma jogabilidade perfeita. Sem exagero, a Sony conseguiu reunir os melhores elementos de grandes jogos, como batalhas impressionantes, puzzles geniais e cenários de cair o queixo, com uma surpreendente dose de mitologia grega, resultado de muita pesquisa – as grandes lendas da Grécia antiga estão retratadas com fidelidade. Isso sem falar na história do game, que é de tirar o fôlego.

Não consigo deixar de jogá-lo, pois com certeza é "O" jogo do PS2 e deve estar no panteão de honra do console por merecimento.

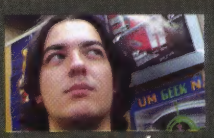
Finalmente saiu o PSP. Como valeu a pena esperar! O portátil parece que veio do futuro de tão avançado e simples de usar. Os jogos do lançamento, que você encontra em reviews completíssimos nesta edição, são absolutamente fenomenais. E ele ainda exibe vídeos, fotos e toca MP3. Se você não tem um, ainda vai ter.
Bons jogos!

Jocelyn Auricchio | Editor-executivo

TEAM

JOCELYN AURICCHIO
Gostou tanto de God of War que não parava de falar "olha isso!" de queixo caído

RONALDO TESTA
Essa foi a cara dele depois de ver os clippings e as árvores quadradas de GT4



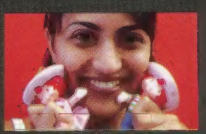
ALLAN ANDRÉ
Depois de duas tequilas, ele consegue até falar com baratas gigantes

FERNANDO WIEK
Você se acha bom em Winning Eleven? É porque não conhece o Leôncio...

HENRIQUE SZOLNOKY
O especialista em cinema da Redação adverte: Metal Gear Solid 3 faz bem à saúde

RICARDO FARAH
Fã de Metal Gear, o Shaaman já começou a colecionar as HQs de Snake

PAULA RAGUCCI
Tem o azar de sempre encontrar objetos não identificados na comida



ADRIANA MASTELLI
A Dri muda os enfeitinhos da sua mesa de acordo com os brindes do McDonald's

VIVIANE LOPES
Olha quem voltou de férias! Um dos rostinhos mais meigos da Redação

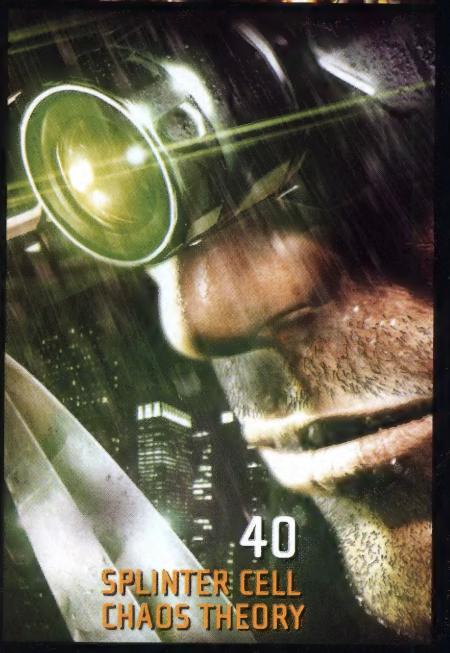
ELAINE VIEIRA
A doida adora adaptar os nomes dos jogos para seu jeitinho brasileiro

ALEXANDRE DINIZ
Cada vez melhor no Flash, ele não parou de escutar o novo CD do HammerFall

MÁRCIO DIAS
Apesar do jeitão latin lover, só tem olhos para sua esposa e suas filhas

PlayStation POWER #2

CONTEÚDO EXCLUSIVO DA OFFICIAL U.S. PLAYSTATION MAGAZINE



START

HYPE

08 **NEWS** | Novidades no universo PlayStation
12 **LANÇAMENTO PSP** | Ele chegou ao Ocidente
22 **PREVIEW** | Castlevania, Killer 7, Arc the Lad, Enthusia e Death, Jr.

REVIEW

32 **GRAN TURISMO 4**
36 **GOD OF WAR**
38 **AREA 51**
40 **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY**
43 **RISE OF THE KASAI**
45 **TIMESPLITTERS 3**
48 **REVIEWS PSP: METAL GEAR AC!D, LUMINES, NEED FOR SPEED E MAIS**

REPLAY

54 **ANIMANIA** | Xenosaga vira desenho
55 **COMIX ZONE** | As HQs do momento
56 **IN TUNE** | Música para os seus ouvidos
57 **FRAMES** | *O Senhor dos Anéis* tunado
58 **ONLINE** | PS2 na rede
60 **POR TRÁS DO JOGO** | Wipeout
62 **CHEATS** | Explore seu game ao máximo

STRATEGY

64 **XENOSAGA 2** | Guia completo para o RPG da Namco. Inclui segredos e chefes

RETRO

80 Games que merecem ser relembrados. Nesta edição: Tobal No. 1 e Headhunter

CONTINUE?

82 Polêmicas, opiniões e considerações. Nesta edição: Snake x Hollywood

CARTAS

CARTA DO MÊS

O PRIMEIRO LEITOR!

Acabei de ler a revista e gostaria de dar os parabéns pela qualidade e pelo excelente conteúdo! Continuem assim, com matérias variadas e pelo menos uma estratégia por revista.
Um abraço!
Sandro Corrêa | Por e-mail

Olha, nosso primeiro leitor! Sandro, realmente você foi rápido no gatilho, ou melhor, no texto. No mesmo dia em que a revista chegou às bancas você nos mandou o e-mail. Isso é muito gratificante para a primeira edição de uma publicação! Nosso objetivo principal é trazer para vocês, leitores, um conteúdo não apenas exclusivo mas também competente e da melhor qualidade possível. Com a parceria da Official U. S. PlayStation Magazine, a competência que nossa equipe adquiriu ao longo dos anos e, principalmente, com a ajuda de vocês ao exporem críticas e sugestões, tenha certeza de que nunca faltarão matérias de qualidade na PSPower e que os detonados também estarão sempre presentes. Agradecemos os elogios!

CARTAS

Críticas, elogios, sugestões ou reclamações?
Mande uma mensagem para a redação da PlayStation Power. Vale tudo: e-mail, carta, telegrama cantado, pombo correio...

ENDEREÇO
PlayStation Power
Digerati Games
Rua Haddock Lobo, 347
12º andar – São Paulo/SP
CEP 01414-001
E-mail: pspower@digerati.com

A PlayStation Power se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas e e-mails enviados por motivo de espaço. Pela mesma razão, não podemos responder a todos os leitores, mas tenha certeza de que todas as mensagens são lidas.

IRMÃO SEM GOSTO...

Oi, galera da PSPower. Gostei muito da revista. É bem estruturada, dinâmica e divertida. A reportagem sobre DMC3 estava demais! Concordo em Shadow of Rome ser o jogo do mês, afinal, meu irmão não gosta de qualquer jogo, e esse é uma exceção (ele odeia videogame). Continuem assim, pois espero que a fama não suba à cabeça de vocês.
Por favor, falem sobre MMORPG. Os brazucas estão firmes e fortes no Final Fantasy XI ainda no server Remora.
Rafael Martini | Valinhos/SP

Grande Rafa: fique tranqüilo, pois a fama não subirá à nossa cabeça, não. Muito pelo contrário. A equipe toda é muito consciente em buscar dia após dia fazer um trabalho cada vez melhor. Se bem que o Allan já avisou que pretende seguir a carreira de estrela depois de dar vários autógrafos para as fãs que o viram na revista...
Já que você citou Final Fantasy XI, não esqueça da seção "Online", dedicada totalmente à jogatina pela rede do PS2. Quanto ao seu irmão, pense pelo lado bom. Pelo menos não é mais um para disputar o console com você!

E A ASSINATURA?

Olá. Meu nome é Thiago. Comprei e apreciei muito o conteúdo da revista de lançamento. Gostaria de saber se a assinatura da revista já está disponível. Grato!
Thiago Matos | Por e-mail

Thiago, como a PSPower é uma revista nova ainda não temos um plano de assinaturas. Porém esse projeto é uma de nossas metas, e o quanto antes você já poderá assinar a revista. Continue acompanhando as próximas edições para saber as novidades a respeito.

"HERRAR É UMANO"

Este espaço é reservado para corrigirmos os erros que infelizmente deixamos escapar na edição anterior. Confira:

- No índice da revista, há a seção "Music" no Replay. Na verdade o nome é "In Tune";
- Na matéria Box Set, as capas das versões americana e japonesa de Rez saíram invertidas;
- No Top 10 da seção "Online", os jogos citados eram os mais jogados em fevereiro, e não em março;
- Tanto nos previews como nos reviews nos esquecemos de listar a qual plataforma pertencia o game (todos eles eram para PS2).
- Esquecemos do nome dos autores no detonado. Renato Vieira e Rodrigo Siqueira que madrugaram no Mercenaries. E a seção Frames foi feita por Felipe Levra.

HYPE

12
O PSP CHEGOU
O aguardadíssimo portátil da Sony foi lançado deste lado do mundo. Informações exclusivas, a opinião das produtoras, entrevistas e muito mais

22
CASTLEVANIA
O mais novo episódio da série trará novidades: descubra como demônios o ajudarão na nova investida contra o conde Drácula

24 **KILLER 7**
Mistura básica de distúrbios mentais e tiroteios

26 **DEATH, JR.**
Descubra como pode ser divertido ser o filho da Morte

29 **ENTHUSIA**
Um simulador de carros que confrontará Gran Turismo

Esta é Tira, um dos novos personagens de Soul Calibur 3

Zas

Setsuka

O RETORNO DE SOUL CALIBUR

O TERCEIRO GAME DA SÉRIE DE LUTA COM ARMAS SERÁ EXCLUSIVO DO PS2

Muita gente acredita que Soul Calibur é a melhor série de luta em 3D de todos os tempos. Mesmo que isso não seja necessariamente verdade, é fato que o game traz uma jogabilidade equilibrada (acessível tanto aos jogadores "esmaga botão" quanto aos que preferem aprender os combos e dar os comandos no momento certo), um nível técnico impecável e um interessante design de personagens.

Para felicidade dos fãs, a Namco anunciou o terceiro episódio da franquia, desta vez exclusivo do PS2. O game preencherá os requisitos mínimos de uma seqüência de game de luta, como ter novas arenas (que incluem inspirações na Grécia e na Alemanha), gráficos melhorados, novos personagens (Zasalamel, Tira e Setsuka) e outras novidades.

Não haverá lutadores "convidados" como em Soul Calibur 2. Ainda há dúvidas sobre o retorno do modo Weapon Master, mas o Story Mode, que se chamará Tales of Souls, e o Versus estão garantidos. Haverá também o modo Chronicles of the Sword, ainda não explicado pela Namco, e um sistema de criação de lutadores no qual você poderá escolher o sexo, a profissão, o tipo físico e a arma de seu personagem. Para completar, haverá um museu no qual você poderá relembrar a história da série e explorar o material extra liberado ao longo do game.

Com lançamento previsto para agosto, Soul Calibur 3 não incluirá modo online, pois o produtor Hiroaki Yotoriyama não confia na estrutura da rede do PS2 e prefere centrar os esforços da equipe na versão offline.

BLU-RAY E HD-DVD PODEM SE FUNDIR

Blu-ray será a mídia do PS3

A Sony, através de seu novo presidente, Ryoji Chubachi, disse ao site Macworld que a empresa está estudando uma possível fusão entre os formatos Blu-ray e HD-DVD. Segundo ele, a unificação teria como único intuito beneficiar os consumidores. Chubachi afirmou que a empresa está ouvindo mais os compradores e que haver dois formatos de mídia rivais é decepcionante.

Para finalizar, Chubachi disse que seria excelente se as companhias responsáveis pelo desenvolvimento do HD-DVD e do Blu-ray pudessem unificar as mídias e criar um formato-padrão.

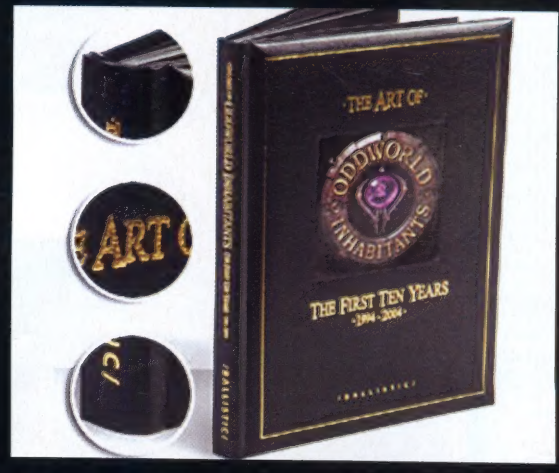
O HD-DVD é um formato desenvolvido pela Toshiba para concorrer com o Blu-ray e armazena 4,7 GB no formato de DVD e mais 15 GB no formato HD-DVD, contra os 25 GB da mídia da Sony.

A Sony passou por um momento frustrante quando tentou implementar o MD como concorrente direto do CD. O formato, mesmo sendo excelente, foi rejeitado pelos consumidores. É provável que a empresa não queira mais ter problemas como este. O Blu-ray é o formato escolhido pela Sony para ser utilizado no PlayStation 3.

INFO

O PSP sul-coreano terá acesso à Internet graças a um acordo com o provedor Zuzang. O portátil será lançado no país no dia 2 de maio.

O LIVRO DE ODDWORLD



A Ballistic Publishing e a Oddworld Inhabitants lançaram um livro intitulado *The Art of Oddworld Inhabitants*, que celebra os dez anos da companhia criadora da série Oddworld. A publicação reúne todos os tipos de artworks da era Lorne Lanning, principal designer da série, incluindo esboços, rascunhos, storyboards, imagens de jogos, técnicas de modelagem em 3D e outras ilustrações desenvolvidas pelo estúdio de 1994 até 2004.

PSP ONLINE

Depois de passar algumas horas explorando o sistema wi-fi de WipeOut Pure, do PSP, um cidadão norte-americano descobriu que o jogo possui um navegador de Internet escondido, que pode ser usado para acessar a rede mundial de computadores. O sistema do PSP pode ser enganado durante o download de updates do jogo, o que possibilita que outras páginas da Web sejam acessadas sem que o aparelho as bloqueie.

SQUARE ENIX ANUNCIA GRANDIA III

A Square Enix anunciou o lançamento de Grandia III, que, assim como as versões anteriores, está sendo desenvolvido pela GameArts. A princípio, o game será lançado no verão japonês (inverno brasileiro) para PS2 e não deve ser chegar ao Ocidente. Três personagens devem dividir o estrelato no game: Yuki, Alfina e Emerius. O responsável por Grandia III é o produtor Hidenobu Takahashi (de Grandia II).

HILLARY CLINTON CRITICA SEVERAMENTE GTA

A senadora de Nova Iorque e ex-primeira dama dos Estados Unidos, Hillary Clinton, junto a um grupo de republicanos que faz críticas e pressiona o congresso americano a respeito de jogos eletrônicos, veio à mídia e pegou pesado principalmente com a polêmica série Grand Theft Auto.

Segundo o comunicado da democrata Hillary, "as crianças estão jogando um game que as incentiva a transar com prostitutas e matá-las em seguida", além de classificar GTA como uma ameaça à moralidade. "Essa é uma epidemia silenciosa que tira a sensibilização da mídia, ensinando às crianças que é normal desrespeitar alguém por ser mulher, de uma cor diferente ou de outro lugar", disse a senadora.

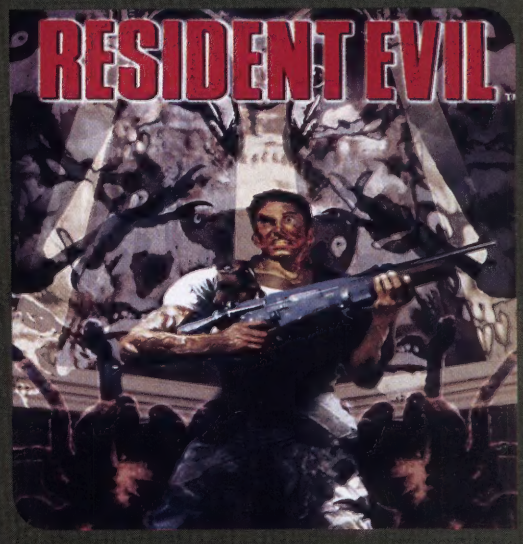
Hillary está pedindo uma investigação que custará 90 milhões de dólares dos cofres do governo americano para tentar chegar a uma conclusão sobre o quanto os jogos eletrônicos influenciam as pessoas. Os senadores Sam Brownback e Rick Santorum, este conhecido por criticar publicamente os homossexuais, apoiam a senadora.

Em breve, Hillary Clinton disputará uma vaga pela candidatura à presidência dos EUA, cargo que seu marido ocupou por oito anos.

INFO

A Sony Cambridge (Inglaterra) está produzindo para o PS2 o game Twenty-Four, conhecido como 24 Horas no Brasil.

CAPCOM LIBERA NÚMEROS DE SUAS FRANQUIAS



A Capcom anunciou sua mais recente lista com os números de vendas de suas principais franquias. Na liderança está o clássico do survival horror, Resident Evil BioHazard, seguido de Street Fighter e Mega Man, que atingiu a impressionante marca de 95 versões. Confira os números:

Resident Evil – 38 títulos – 26.000.000 unidades
Street Fighter – 53 títulos – 24.000.000 unidades
Megaman – 95 títulos – 22.900.000 unidades
Disney* – 33 títulos – 13.200.000 unidades
Onimusha – 10 títulos – 6.900.000 unidades
Devil May Cry – 3 títulos – 4.700.000 unidades
Dino Crisis – 12 títulos – 4.400.000 unidades
Ghouls 'n Ghost – 13 títulos – 4.100.000 unidades
Final Fight – 8 títulos – 3.100.000 unidades
Breath of Fire – 13 títulos – 3.000.000 unidades
1942 – 3 títulos – 1.200.000 unidades
Mercs – 2 títulos – 1.100.000 unidades

*Todos os títulos lançados pela Capcom

NOVO RPG DA SQUARE ENIX

A Square Enix anunciou um novo RPG: Code Age Commanders. O game ainda não tem data de lançamento confirmada.

AS MEMÓRIAS DO PS3

A Toshiba e a Elpida apresentaram a versão definitiva dos chips de memória do PlayStation 3. A empresas japonesas dividirão a fabricação das memórias, batizadas de XDR, para o aparelho. Surpreendentemente, haverá configuração diferente de um fabricante para outro. Outro ponto que ainda está pendente é a quantidade de chips que serão utilizados no aparelho. Cogita-se entre quatro e oito unidades.

A tecnologia das memórias, de 64 MB, foi desenvolvida pela empresa americana, Rambus. Os modelos da Toshiba operam com freqüência de 4,8 GHz, podendo atingir até 6,4 GHz, e os da Elpida com 3,2 GHz, atingindo até 4 GHz. Ambos operam com carga de 1,8 V. A Elpida, que também fornecerá memórias para o Revolution, da Nintendo, anunciou que em setembro começa a produzi-las em massa.

As memórias da Elpida terão menor desempenho do que as da Toshiba

FRIO NA ESPINHA: PARTE 3

Está prevista para julho, no Japão, a chegada de uma das mais aterrorizantes séries do PS2: Fatal Frame 3. Esse episódio terá três personagens jogáveis: a fotógrafa Rei Kurosawa, sua assistente, Kei Amakura (que protagonizou o primeiro jogo da série) e o escritor Miku Hinasaki, que tem o mesmo sobrenome das gêmeas Mayu e Mio, de Fatal Frame 2.

A história deve oscilar entre dois mundos diferentes: o real e o dos sonhos de Rei, que tenta entender o mistério de uma tatuagem em forma de cobra que apareceu em suas costas. A única informação que ela tem é que a tatuagem está relacionada a uma foto do fantasma de seu namorado.

Os rumores de que o game seria online foram desmentidos pela Tecmo. O Ocidente ainda não tem data definida de lançamento.

BRASIL NA MIRA DOS EUA

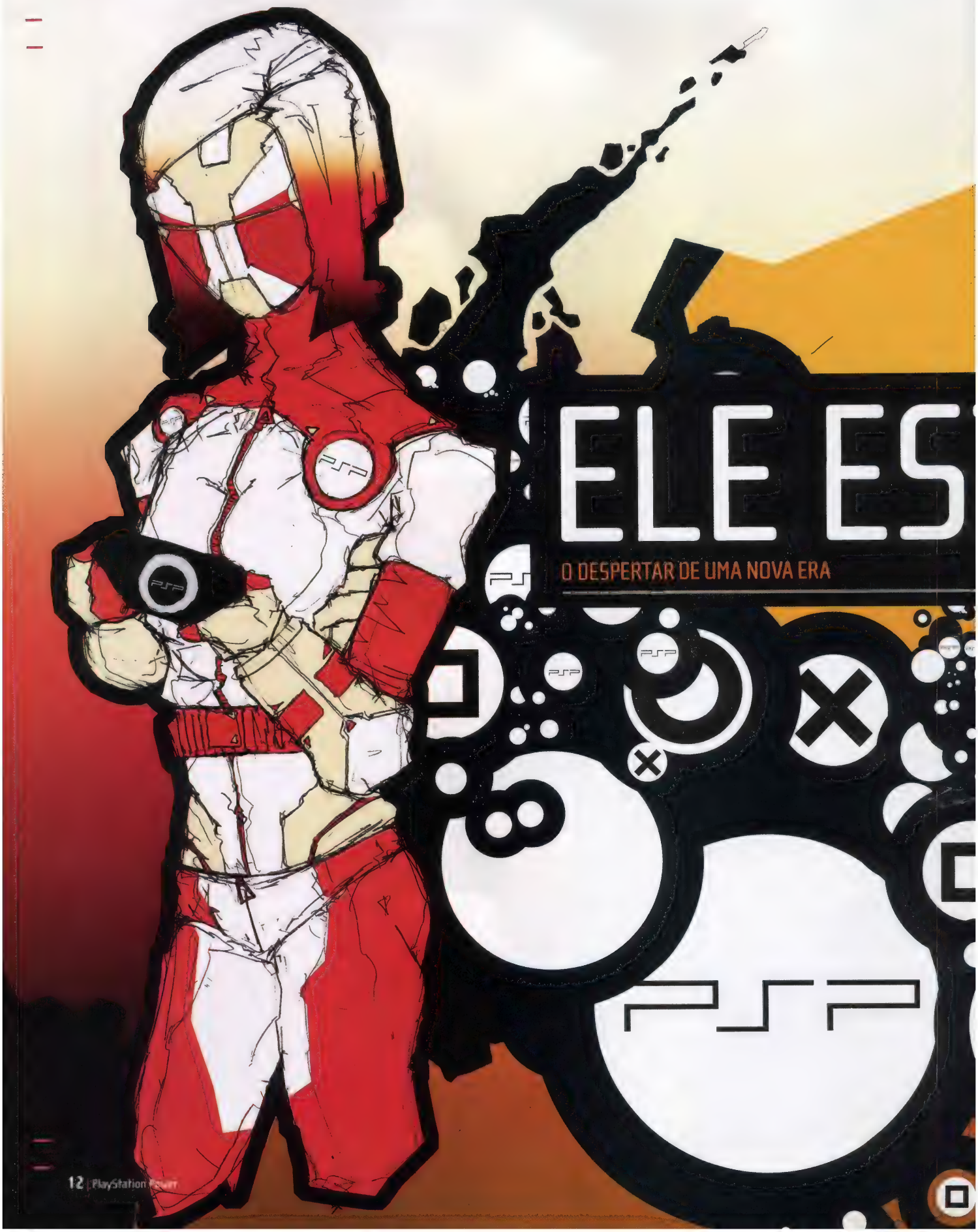
Os EUA voltaram a atacar o governo brasileiro em relação ao combate à pirataria no país. Os jogos eletrônicos lideram as vendas no mercado negro.

SONY ADIA MOSTRA DO PS3

Depois de convocar uma reunião extraordinária para o mês de março no intuito de mostrar o tão aguardado PlayStation 3, a Sony adia o evento e deixa todo mundo ainda mais curioso. Segundo a companhia, o motivo foi o atraso das empresas de desenvolvimento de jogos, que demoraram a entregar um material apresentável apesar de a equipe de Ken Kutaragi afirmar que os jogos do PS3 são muito mais fáceis de programar que os do PS2.

Mesmo sem mostrar o console, a empresa afirma que o projeto do PS3 está dentro de seu cronograma e que não haverá atrasos. É provável que a apresentação só aconteça no mês de maio, durante a E3 2005.

O anúncio foi feito através da agência de notícias Reuters.



ELE ES

O DESPERTAR DE UMA NOVA ERA

TÁ ENTRE NÓS

A revolução será discreta, mas já começou: 24 de março foi o dia do surgimento de uma nova fase dos consoles portáteis. Foi o dia da chegada do PSP, que não é apenas o primeiro hardware portátil da Sony mas também o primeiro ataque sério ao domínio da Nintendo.

Esse movimento aparenta ser ousado por parte da Sony e é, de fato, corajoso. Na verdade, tudo no PSP é ousado. Nunca tanta alta tecnologia esteve contida em um espaço tão pequeno, o que permite uma qualidade quase comparável à dos jogos do PS2. Nunca houve uma tela tão ampla e tão clara, que funciona como complemento perfeito do sistema. Sem mencionar a tecnologia wi-fi, que substituirá o sistema multiplayer com fios e abrirá as portas para um novo conceito de jogos portáteis em uma escala jamais vista.

E, é claro, o PSP não se resume a jogos. Mesmo que seus recursos de tocar música e reproduzir filmes sejam aparentemente inofensivos perante aos de um iPod ou aos de outros equipamentos do gênero, tente imaginar quantas pessoas levariam seus PSPs em uma viagem em vez de outros aparelhos devido às diversas funções do sistema. Você quer assistir a Spider-Man 2, ouvir um novo CD ou praticar uma leitura (sim, até leitura)? Tenha um PSP sempre ao seu lado.

O PLANO

TRAZENDO O PSP PARA A REALIDADE

Se não é fácil lançar um novo hardware, imagine um dispositivo que promete mudar a cara dos jogos portáteis. Kaz Hirai, Presidente e Chefe de Operações (Chief Operating Officer) da Sony Computer Entertainment America, está liderando essa cruzada e espera que o PSP não apenas mude a maneira como jogamos os games mas também nosso conceito sobre divertimento portátil.

Official PlayStation Magazine | Quando a Sony, como empresa, reconheceu que esse era um mercado promissor?

Kaz Hirai | Bem, vamos lembrar de algumas coisas que aconteceram antes disso. Nós da SCEA olhamos para as conquistas do grupo desde o lançamento do PS1 e do PS2 e percebemos que criamos um elo muito forte com os consumidores nos últimos 10 anos. Então sentimos que essa era a hora certa – tanto no ponto de vista tecnológico, quanto no do relacionamento com consumidores – de lançar um aparelho portátil que iria revolucionar o divertimento móvel, uma revolução tão grande quanto a que causamos com o lançamento do PS1 em 1994, no Japão.

Começaram então as discussões sobre o assunto, e Kutaragi-san [Ken Kutaragi] passou a se dedicar a esse projeto antes da E3, em 2003, quando ele finalmente falou sobre suas idéias para o PSP. Isso já faz um ano e meio ou dois anos, mas o que importa, novamente, é que essa era a hora certa para o portátil.

O que não queríamos era forçar nossa entrada no mercado de jogos portáteis. Esse segmento já está consolidado, e, além disso, nossa política não condiz com a entrada forçada em novos campos de atuação. O que queremos é criar um novo mercado para os consumidores e para a indústria como um todo.

OPM | Você mencionou, durante a CES, algo sobre um monopólio de jogos portáteis. Nós não queremos estabelecer uma relação direta, mas como você enxerga o mercado da Nintendo e qual a importância dele para os seus negócios?

KH | Não é segredo nenhum que esse mercado existe

há muito tempo e que a Nintendo o supriu com muitos produtos no decorrer dos anos, especificamente com jogos. Foram criados adicionais que você pode conectar ao Game Boy Color ou ao Game Boy Advance, como câmeras e impressoras. Mas, na essência, estes continuam sendo apenas sistemas portáteis exclusivos para jogos. O que nós queríamos era um equipamento que, claro, pudesse rodar jogos (esse é o foco principal), mas também pretendíamos criar um mercado totalmente diferente ou mesmo usar os jogos como catalisadores de uma nova expansão no mercado de entretenimento portátil. Por isso nos certificamos de que a tela do PSP fosse produzida em alta resolução, tendo em vista que esse detalhe é um ótimo atrativo no segmento. Você terá vontade de assistir a um filme ou ainda exibir suas fotos com o PSP. Ele também é um dispositivo musical muito interessante. Estamos trabalhando para que o sistema não fique limitado por ter de competir com a Nintendo ou com outras empresas.

OPM | Então, considerando tudo isso, quem serão os típicos consumidores do PSP?

KH | Assim como tivemos públicos variados para o PS1 e para o PS2, o PSP irá atingir diversas pessoas em diferentes faixas etárias e deve atrair tanto consumidores homens quanto mulheres. Se analisarmos o design do produto, eu, por exemplo, não teria problemas em sacar o meu PSP se estivesse em um vôo para São Francisco, Nova Iorque ou Tóquio e quisesse assistir a um filme. Existem alguns aparelhos por aí que eu teria um pouco de vergonha de mostrar em público, principalmente agora que tenho cabelos grisalhos. O design do PSP foi elaborado para estar na moda. Queremos atingir o público em geral e não apenas os adolescentes.

OPM | O iPod influenciou esse processo?

KH | Sim, mas de uma forma indireta. O iPod é um aparelho de entretenimento portátil, assim como o Nintendo DS. Existem muitos aparelhos portáteis de MP3 e DVD por aí. Então, se olharmos as coisas desse ponto de vista, tudo que der ao usuário a opção de entretenimento móvel se encaixará na categoria. Sendo assim, os livros e os laptops também estão nesse grupo. Se a sua pergunta se refere aos competidores diretos do PSP, então a resposta é: são competidores todos os sistemas que sirvam como entretenimento portátil.

OPM | E quanto ao preço? Como foram as discussões até que se encontrasse o valor adequado?

KH | Eu olhei para o mercado norte-americano e quis trazer uma proposta de preço atrativa para os consumidores dessa região. Foi assim que concluí que, em se tratando de um aparelho portátil, os consumidores provavelmente iriam querer um estojo para carregá-lo, um cartão de memória para salvar jogos e outros acessórios de utilidade universal. Sendo assim, para esse mercado em particular eu quis trazer uma solução integrada direto de fábrica. Você terá tudo o que precisa, inclusive um disco demo e um filme, um dos títulos mais populares de 2004. Tudo isso incluso. Queríamos fazer algo atraente, e acredito que o preço de $249,00 cumpre essa proposta.

OPM | Existe um sentimento geral de que o PSP é um tapa-buraco entre a transição do PS2 para o PS3, mas ao que parece vocês têm um público-alvo totalmente diferente.

KH | Eu não sei dizer se o público é diferente, mas acho que estamos abrindo um mercado que agrupa públicos diversos com algo em comum: todos são apreciadores do PS1 e do PS2. Agora queremos que isso se expanda. Quando embarcamos em uma plataforma de lançamento que envolve não somente a SCEA mas também toda a corporação Sony e seus parceiros de publicação e desenvolvimento, com certeza não o fazemos para tapar buracos. Nosso empenho é algo muito sério, com a idéia de expandir o divertimento nos sistemas portáteis.

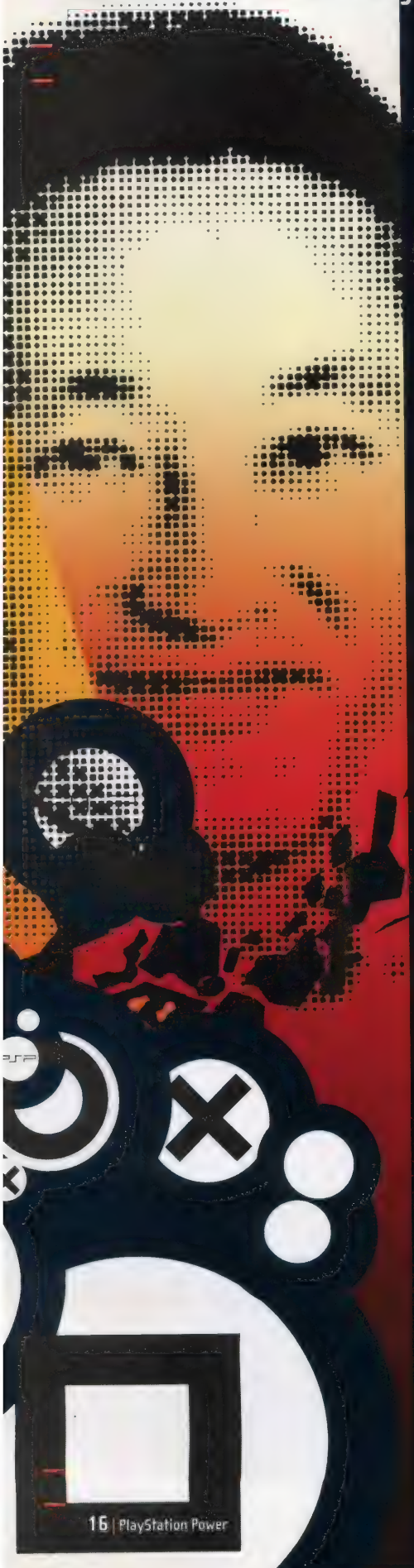
OPM | Qual foi a reação dos estúdios musicais e cinematográficos?

KH | Eles têm sido muito entusiásticos e otimistas. Nós queremos que boa parte dos estúdios converta seus títulos mais famosos em UMD para vendas no varejo. O público pode esperar por lançamentos vindos da gente, de outros estúdios de animação ou quem sabe de ações conjuntas. Nós queremos colocar a casa em ordem antes de anunciar o merchandising para o varejo e tudo mais.

OPM | O Sony Connect terá algum papel nisso tudo?

KH | Acredito que exista um lugar para o Sony Connect, visto que ele é o serviço de download da Sony. Eles [Sony] têm um codificador patenteado, o ATRAC, compatível com o PSP, portanto os consumidores poderão usar o software Sonic Stage para baixar arquivos diretamente no PSP. Esse programa também tem suporte a MP3. É claro que eu gostaria de ver o Sony Connect como uma das principais escolhas dos consumidores que procuram por um serviço para download de músicas.

"QUEREMOS CRIAR UM NOVO MERCADO PARA CONSUMIDORES E INDÚSTRIA"



OPM | Existem planos de expandir o potencial do PSP com serviços de e-mail, navegação na Internet e outras opções normalmente encontradas em PDAs?

KH | Essa é uma pergunta que sempre me fizeram sobre o PS2. No fim das contas, isso só depende dos criadores de software. Se eles acharem que a navegação na Web é algo que será interessante como parte de um jogo ou coisa do tipo, tenho certeza de que alguém irá criar esse serviço. Posso estar errado, mas não acho que um usuário de PSP gostaria de ter acesso a tarefas que podem ser feitas em um laptop, por exemplo. Mas é claro que as possibilidades são infinitas. Se você quiser um teclado leve ou com entrada USB, isso pode ser feito também.

OPM | Vocês se preocupam com o fato de o PSP poder roubar o suporte para PS2 e PS3, visto que os custos de desenvolvimento estão ficando cada vez maiores e os projetos no PSP acabam sendo mais baratos?

KH | Eu não tenho muita certeza de como será a próxima geração de consoles domésticos, mas estou certo de que cada empresa possui estratégias diferentes para maximizar suas decisões finais. O que posso dizer é que estamos tentando fornecer a mais ampla base para todas as plataformas, pois assim daremos aos nossos parceiros a opção de focar suas estratégias de produtos no sistema de sua preferência, seja ele o PS2 ou o PSP. Até o momento, pelas conversas que tive com nossos parceiros de negócios e levando em conta o apoio que temos para o PSP, devo reconhecer que o entusiasmo é grande para essa plataforma, mas isso não quer dizer que as empresas irão retroceder os desenvolvimentos do PS2. Acredito que estamos desenvolvendo um sistema que não pretende remover subsídios do PS2. Não vejo como isso poderia acontecer.

OPM | Então, teoricamente, o PSP poderá se tornar a principal plataforma da Sony?

KH | O PSP será uma plataforma primária no que se refere ao entretenimento portátil. Não podemos nos esquecer de que temos uma herança de 10 anos de negócios com consoles domésticos, então não vejo o PSP como uma plataforma principal, assim como também não vejo o PS2 nessa posição. Agora temos duas plataformas, uma doméstica e outra portátil, portanto acho que elas se complementarão.

OPM | O PSP está em uma rota diferente da do PS2? Quero dizer, nós veremos a criação de um PSP 2 junto às novas versões de hardwares domésticos?

KH | A rota é diferente no sentido de que queremos conquistar campos diferentes no entretenimento dentro e fora de casa. Ambos os aparelhos respeitam nossa visão corporativa, que é focada nos jogos. Portanto, você pode esperar algo como SOCOM para PS2 e SOCOM para PSP – os jogos seriam, dessa forma, complementares, então você poderia completar uma fase no PSP, levar o game para casa, colocá-lo no PS2 e continuar jogando. Se você quer saber sobre a evolução do hardware, deve lembrar que o PSP foi lançado recentemente, portanto fica muito difícil falar a respeito de um PSP 2. Mas, novamente, estamos tentando estabelecer os UMDs em formato portátil, portanto existem diferentes possibilidades. Começaremos com o PSP, mas só o tempo dirá quais caminhos essa plataforma irá trilhar no futuro.

"MINHA EXPECTATIVA É QUE (...) ESSE NEGÓCIO SEJA UM ACERTO GIGANTESCO"

OPM | Os negócios com redes de aluguel terão algum impacto sobre o PSP?

KH | Eu acho que, como aconteceu com o PS2 – e sua funcionalidade em DVD, que aumentou o número de DVD players e a reprodução de DVDs nos EUA (e mais ainda no Japão) –, as grandes redes de aluguel verão que a base UMD tem crescido muito rapidamente. Enquanto os donos dos direitos autorais enxergarem isso como uma oportunidade

de aumentar seu faturamento, não vejo por que os discos UMD com filmes de animação não deveriam ser colocados à disposição do público na Blockbuster ou em outras redes similares. Se o negócio existir, tenho certeza de que as pessoas farão parte dele.

OPM | Daqui a seis meses, que tipo de reação dos consumidores lhe causaria surpresa?

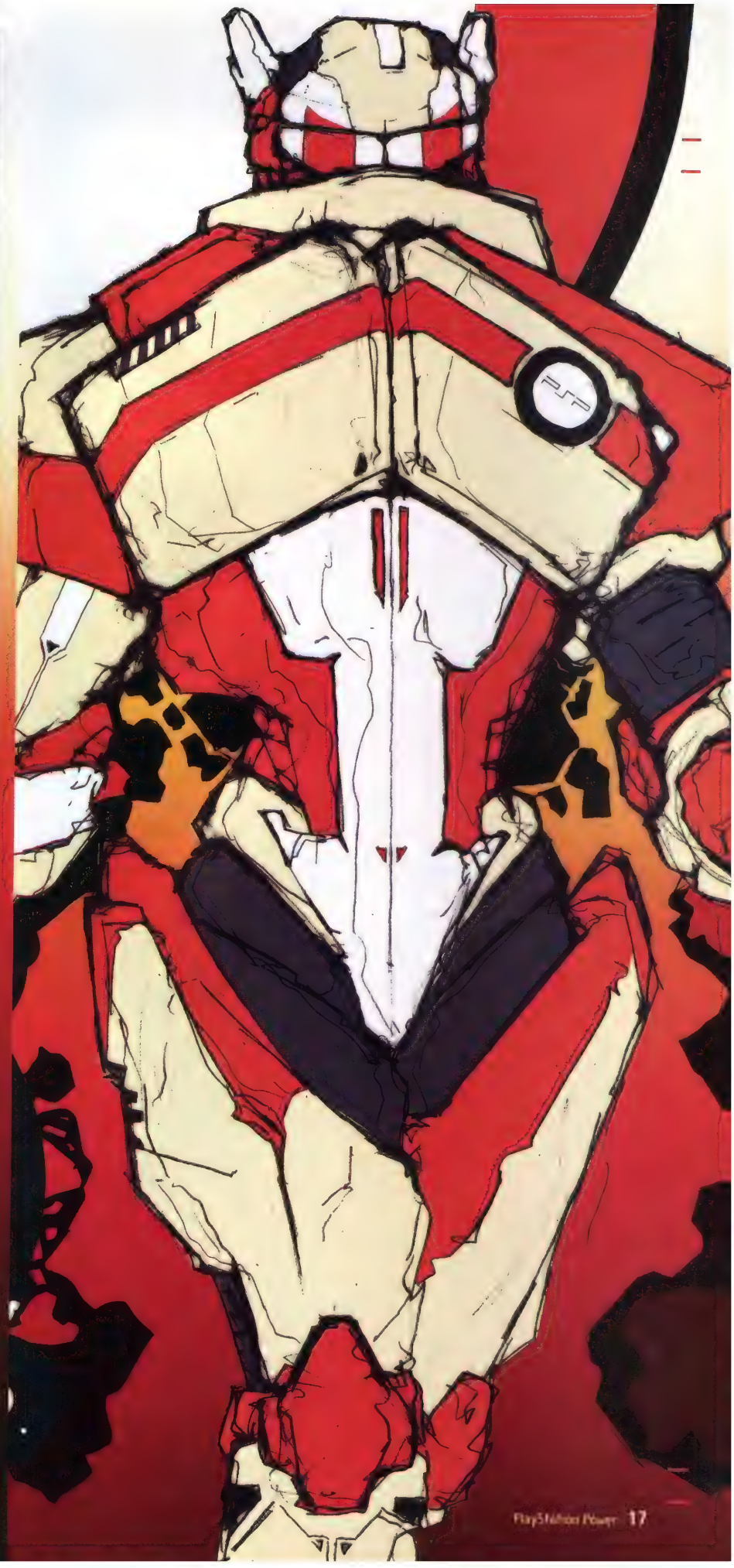
KH | No momento estou concentrado no lançamento na América do Norte, e minha expectativa é de que, assim como foi no Japão, esse negócio seja um acerto gigantesco com início junto ao público consumidor de games. Nós prevemos um crescimento rápido devido ao suporte dos estúdios de animação e da indústria musical. Na verdade, não consigo enxergar nenhuma surpresa – com exceção, é claro, do fato de que é a primeira vez que um dispositivo como esse é lançado no mercado norte-americano. Minhas expectativas quanto a isso são as melhores possíveis.

OPM | Você pode comentar a respeito do potencial para projetos caseiros? Vocês permitiriam essa prática ou não?

KH | É difícil falar sobre isso agora. Queremos, antes de tudo, estabelecer um mercado consistente e esperamos conseguir isso em três anos. Mas, atualmente, estamos tentando consolidar um mercado utilizando os softwares disponíveis e materiais de direitos reservados, que podem ser baixados no cartão de memória do PSP. Se você se refere à produção caseira de games, eu posso dizer que não descartaria totalmente essa possibilidade no futuro.

ESPAÇO DA CONECTIVIDADE

Ainda que a idéia de conectividade não seja algo novo, esse conceito parece tomar outras proporções com o PSP. Devido ao alto potencial do hardware, as empresas de desenvolvimento poderiam criar adicionais incríveis com ele, dando vida nova também ao PS2.



A VISÃO

EMPRESAS DE DESENVOLVIMENTO FALAM ABERTAMENTE SOBRE O PSP

Apesar de todo o seu poder, o PSP jamais poderia se sustentar sem a ajuda das empresas de desenvolvimento de jogos. Para sorte de todos, as grandes empresas do ramo estão a bordo desse projeto, produzindo, em alguns casos, vários jogos para o PSP, que devem sair ainda nesse ano. Nós conversamos com algumas delas sobre suas impressões em relação ao design do PSP e sobre como esse sistema irá afetar a maneira de ver os jogos portáteis.

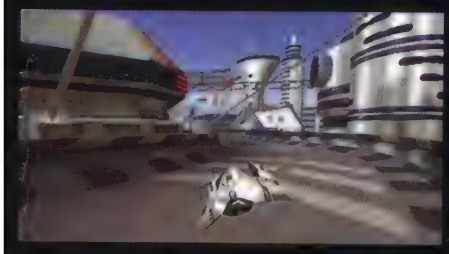
Para muitos, foi amor à primeira vista. "A primeira vez em que vi uma imagem do PSP foi quando Kutaragi-san mostrou parte dos protótipos. Minha reação foi dizer 'Ótimo! Construa esse aparelho, ele será um vencedor!'", afirma Warren Wall, vice-presidente e produtor executivo da EA Canada. "Depois disso, fui ver o aparelho na E3, no ano passado, e sua tela de cristal líquido roubou a cena: clara, nítida e grande o bastante para colocar o jogador dentro da experiência. Quando você segura esse aparelho pela primeira vez, percebe que eles [Sony] acertaram em cheio no design – não existe nada igual no mercado."

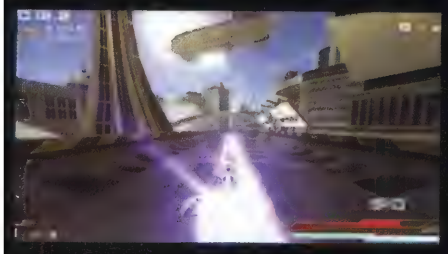
Isto é um fato: a atenção de muitos que analisam o design minimalista desse novo sistema portátil da Sony é voltada para tela de cristal líquido. "Não pude acreditar na clareza da tela", declara PJ Snavely, produtor de 989 Sports. "O display era diferente de qualquer coisa que eu já havia visto em aparelhos que não fossem TVs de plasma ou monitores". O produtor-sócio do Ridge Racer para PSP (Namco), Hideo Teramoto, concorda com isso: "A primeira unidade que vimos era um protótipo. A ampla tela de cristal líquido nos deixou embasbacados com a exibição de um trailer. Naquele momento eu percebi que o desenvolvimento visual de Ridge Racer teria de ser impecável."

Para outros, contudo, o design do PSP tinha muito mais significado: era um sinal da evolução na indústria de jogos portáteis. "Achei o PSP muito moderno, sofisticado e cheio de estilo, muito além de todos os sistemas portáteis que vieram antes", diz Shawn Torin Rettig, produtor-sócio de Ape Escape. "Ele tem uma aparência madura, um ar de seriedade, o que faz com que seja atraente não só para crianças e jogadores mas para o público em geral."

Mesmo com tanta beleza externa, vale o que dizem: o conteúdo é o que importa. As capacitações técnicas do PSP já eram impressionantes desde que o aparelho foi anunciado pela primeira vez. Ainda assim, as empresas de desenvolvimento sentiam a necessidade de mais recursos para criar os jogos que tinham em mente. "Quando lemos as especificações pela primeira vez, percebemos que encontraríamos obstáculos no desenvolvimento dos jogos", diz Snavely, de 989. Warren Wall, da EA Canada, é quem explica mais sobre isso: "Em termos de potencial disponível, o PSP estava mais do que preparado para enfrentar os consoles existentes, porém tinha um ponto fraco: sua memória RAM, inicialmente com apenas 8 MB. Isso seria, sem dúvidas, um fator limitante. Então pressionamos a Sony a reconsiderá-lo. Esperávamos no mínimo 16 MB, mas para surpresa de todos eles responderam com 32 MB."

Isso bastou: com a reformulação da memória, o PSP





continua a ser a unidade portátil mais potente de que se tem notícia. "Minha reação inicial foi uma mescla de surpresa e satisfação", diz Colin Berry, designer da Wipeout Pure, nos estúdios da Sony em Liverpool. "Como designer, uma de minhas preocupações era o número de botões do PSP, e isso me preocupava até mais que o número de polígonos que o sistema seria capaz de reproduzir. Felizmente, nenhum desses aspectos deixou a desejar. Acho que apenas o botão analógico é um pouco complicado de manusear. As especificações técnicas estão mais próximas às do PS2 do que às do PS1, o que é algo fantástico."

É verdade. É surpreendente ver que alguns jogos já ultrapassam a qualidade oferecida pelo PS1 e, em outros casos, se equiparam aos títulos de PS2. Já era hora de o entretenimento portátil se posicionar lado a lado com os outros tipos de console em vez de simplesmente continuar nas sombras em que ficou desde sua criação. "Os games não devem exigir que o jogador fique sentado em frente à TV por horas só movendo os dedos sobre o controle. Acredito que muitos preferem usufruir os jogos de alta qualidade de forma mais conveniente, em qualquer hora e lugar, mesmo que seja bem rápido. Na minha opinião, esse novo estilo de jogar é mais adequado ao nosso ritmo de vida", diz Katsumi Yokota, planejadora de conceitos e diretora de arte do hipnótico Lumines. E completa: "Considero esse estilo de jogar mais saudável."

Por tudo isso, as empresas de desenvolvimento não têm alternativa a não ser mudar seus conceitos sobre os jogos portáteis, uma vez que podem, agora, abrigar projetos antes restritos aos sistemas domésticos. Para nossa surpresa, muitas das empresas de desenvolvimento estão obstinadas em encontrar os aspectos mais atraentes no entretenimento portátil. "Essas empresas têm de saber exatamente para qual tipo de plataforma o jogo será desenvolvido. Sei que existem jogadores dispostos a encarar RPGs portáteis com mais de 60 horas de jogo, mas a maioria das pessoas não suportaria. Os jogadores também não querem ler muitos textos ou gastar tempo demais para entrar e sair do jogo", diz Rettig, de Ape Escape. "Os jogos mais bem-sucedidos serão os fáceis de entender e jogar e os rápidos de entrar e sair. Um simulador de vôo muito detalhado ou um RPG cheio de diálogos e envolvimento não seriam exatamente as opções mais adequadas para o universo portátil. Contudo, puzzles, jogos de ação, corridas e esportes são perfeitos para uma experiência rápida e divertida nos aparelhos portáteis."

Dito isso, o próximo passo para as empresas de desenvolvimento é entender as características do PSP e descobrir como um jogo pode ser manipulado para usufruir os aspectos do sistema. "Existiram diversas especificidades para os jogos de arcade e console na história de Ridge Racer", diz Teramoto, da Namco. "Para o PSP, desenvolvemos um sistema naturalmente adequado a uma unidade portátil. Implementamos diversos aspectos pertinentes ao sistema, como um autosave mais avançado, a opção custom tour, na qual uma série de corridas é automaticamente criada com base em um período de tempo específico, e até recursos

de áudio e vídeo, com os quais os usuários *poderão ouvir a trilha* sonora do jogo."

A Electronic Arts, segundo Wall, abordou seus jogos de forma semelhante. "Começamos com games que já são conhecidos de outras plataformas, portanto nossas idéias giram em torno do desenvolvimento de títulos adaptados a uma tela menor, mas com valores adicionais. Não acho que possamos ser bem-sucedidos no sistema portátil se não concentrarmos os esforços nas especificações do hardware. Os projetos devem levar em conta o detalhamento, a iluminação, o visual e as diferenças no controle. Quando iniciamos os trabalhos do Need for Speed Underground: Rivals, tivemos de determinar o que seria bom ou não para uma tela reduzida. As diferenças são mínimas, mas os motivos foram óbvios. Quase todos os gêneros e idéias podem ser executados no PSP, desde que você considere esses aspectos."

A estratégia de buscar benefícios em partes específicas do hardware também ajudou a Wipeout Pure a ganhar sua posição na relação de empresas envolvidas no lançamento. "Sempre achamos que Wipeout seria um jogo fantástico para o sistema portátil, então, quando o PSP apareceu e nos deu a chance de criar uma versão nesse segmento, ficamos muito felizes", diz Berry, do estúdio da Sony em Liverpool. "Mas nós não entramos nesse projeto às escuras. Inicialmente, trabalhamos nos aspectos do jogo que teriam de ser adaptados para a transição do convencional ao portátil. Uma vez que essas áreas foram identificadas, encontramos formas de otimizar o jogo no PSP – por exemplo, através do uso de wi-fi. O benefício óbvio dessa tecnologia é o sistema multiplayer sem fio. Mas ainda enxergamos além para maximizar a funcionalidade e logo tomamos a decisão de incluir conteúdos que pudessem ser baixados pela Web. Isso cresceu muito e é motivo de orgulho para nós. Pelo que sabemos, o Wipeout Pure será o primeiro título do PSP que poderá baixar conteúdos, portanto não poupamos recursos para esse diferencial: a quantidade de extras disponível para download é imensa, e acreditamos que estamos criando um padrão futuro no que se refere a conteúdos online."

Ainda que as empresas de desenvolvimento adotem estratégias diferentes, com jogos totalmente originais, uma coisa é certa: a linha de raciocínio é sempre a mesma. "No meu ponto de vista, o PSP é um sistema visual de walkman, por isso decidi criar um puzzle que utiliza músicas", diz Yokota, do Lumines. "Para isso desenvolvi um jogo que combina movimentos horizontais (como os de um seqüenciador) com movimentos verticais, que dependem da força gravitacional. Graças à excelente tela do aparelho, nós pudemos criar um jogo único em seus movimentos angulares, o que só poderia ser realizado nesse sistema. Tudo isso evoluiu a partir do PSP."

"SEM DÚVIDA, O PSP MUDARÁ NOSSA PERCEPÇÃO SOBRE JOGOS PORTÁTEIS"

Mesmo com todos os elogios, o PSP poderia ter sido ajustado ou acrescido de algumas características para ficar ainda melhor. Segundo Yokota, "a durabilidade e a confiança são aspectos cruciais em qualquer console portátil. No caso do PSP, o que me surpreendeu foi como tantas especificações elevadas foram armazenadas em um espaço tão pequeno e leve." E continua: "Por outro lado, esse visual confere um ar frágil ao aparelho. Além disso, me preocupo com o pouco espaço no cartão de memória do PSP. Talvez isso possa limitar os usuários que querem usufruir o sistema com mais liberdade, criatividade e eficácia. Se pudermos usar um HD interno com bastante espaço ou UMDs regraváveis ou mesmo um cartão de memória maior e com um preço adequado, acho que o PSP poderia se tornar tão popular quanto o iPod."

Nada de novo: esse desejo por HDs espaçosos é bastante comum entre as empresas que desenvolvem jogos. "Existem alguns aspectos que eu adicionaria ao PSP, mas reconheço que o tamanho físico do aparelho ficaria grotesco", diz Berry, de Wipeout. "Gostaria de um microfone acoplado e um outro HD menor – 4 GB seriam suficientes."

Outras mudanças são menos óbvias mas bem interessantes. "A transferência de dados UMD está abaixo da que eu gostaria", diz Wall, da EA Canada. "Eles nos deram essa baita memória, mas levamos no mínimo o dobro do tempo para ler as informações do disco, se compararmos com um DVD. Gastamos um tempo precioso adaptando e harmonizando níveis adequados para o carregamento do jogo. Isso limitaria projetos futuros de produção global em massa. Eu também gostaria de um segundo botão analógico para facilitar o controle em alguns de nossos jogos de esportes e FPSs."

Karthik Bala, chefe-executivo (CEO) da Vicarious Visions (a equipe por trás de Spider-Man 2 para PSP), reforça a idéia de um controle mais completo. "Um segundo analógico poderia dar independência às câmeras de um jogo 3D. Uma CPU mais rápida também poderia ter sido usada, mas reconheço que isso seria um problema em um sistema portátil devido às limitações de energia das baterias."

Deixando esses detalhes de lado, é quase impossível negar que a Sony acertou em cheio. O design é minimalista, e o hardware, potente. Se o PSP irá ditar as regras nesta nova era de jogos portáteis dependerá dos consumidores, mas as empresas que desenvolvem jogos estão bastante otimistas. "A Nintendo deu início a uma mudança quando criou a versão SP do GBA. Foi naquela ocasião que o sistema portátil deixou de ser exclusivo das crianças e passou a interessar e estimular adultos", diz Wall, da EA. "Agora, quando saco meu PSP em público – tenho um importado do Japão –, posso ver o espanto e a admiração de crianças e adultos. Ao verem o design, simplesmente não acreditam que tanta qualidade caiba em um espaço tão pequeno. Sem dúvida, o PSP mudará nossa percepção sobre jogos portáteis."

Mas nem todos compartilham desse ponto de vista. "Com as especificações atuais, não

POTÊNCIA DO JOGO

Cada jogo utiliza uma carga diferente de bateria do PSP. Títulos simples, que não forçam o sistema, como Lumines, não irão drenar a energia da bateria tão rapidamente como jogos no estilo de Ridge Racer.
Confira os reviews dos games do lançamento do PSP na pág. 48.

posso dizer que o PSP mudará a visão das pessoas sobre sistemas de entretenimento portátil", diz Yokota. "Contudo, se o aparelho puder se conectar à Internet ou baixar jogos, como mencionei anteriormente, então as pessoas o verão como uma unidade capaz de processar qualquer tipo de informação, e não somente como um console de games. Hoje em dia não existe nenhum outro sistema com uma tela de cristal líquido tão ampla – o PSP poderia certamente se tornar um console portátil de múltiplas funções."

Mesmo que o PSP não cause a onda de choque prevista pela Sony, ainda existe a expectativa de que ele atraia um novo público para o mercado de jogos portáteis. "Acredito que o PSP fará com que o entretenimento portátil seja mais atraente simplesmente pelo visual dos jogos", diz Berry, do estúdio da Sony em Liverpool. "Até as pessoas que rejeitaram sistemas de divertimento portátil no passado se verão interessadas no PSP, basta terem contato com o aparelho. Só não sei se isso vai mudar o conceito do público em geral. Sempre achei esquisito que as pessoas se interessem por jogos e mesmo assim não tenham interesse por sistemas portáteis. Talvez o PSP seja o equipamento que irá convencer os consumidores a experimentar esse sistema e, conseqüentemente, perceber que ele pode ser tão divertido quanto os consoles domésticos."

Berry complementa: "Acho que os sistemas portáteis têm sofrido de algumas formas, sobretudo pelo fato de os jogos nunca terem tido um visual tão bom quanto os de consoles, independentemente de gênero. As pessoas costumam guardar a impressão visual em primeiro lugar, e talvez esse seja o motivo que afastou alguns jogadores dos portáteis. Vale lembrar que o sucesso do Game Boy foi suficiente para nos mostrar o amplo mercado de sistemas portáteis. Eu acho que o PSP é prova concreta de que os portáteis estão prontos para competir com os games de console tanto nos aspectos visuais quanto na qualidade geral. Acho que o PSP vai quebrar barreiras para o público que nunca foi fã desses sistemas."

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Por OPM

O RETORNO DE DRÁCULA

PRODUÇÃO Konami TYO **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Ação
JOGADORES 01 **SITE** *www.konamityo.co.jp* **PLATAFORMA** PS2

CASTLEVANIA: A SÉRIE

Castlevania existe há um bom tempo. Na verdade, o jogo já fez seu 18º aniversário. Confira a linha do tempo das versões ocidentais da franquia

1987
HAUNTED CASTLE
NES, Commodore 64, Amiga, arcade

1988
CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST
NES

1988
CASTLEVANIA
Arcade

1989
CASTLEVANIA: THE ADVENTURE
Game Boy

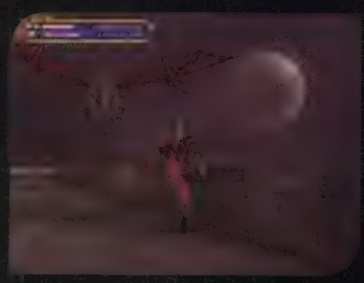
1990
CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE
NES

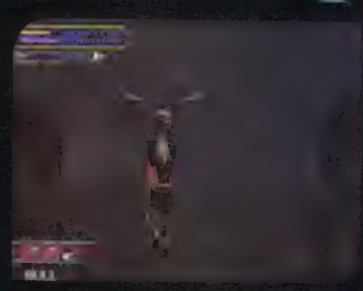
1991
CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE
Game Boy

1991
SUPER CASTLEVANIA IV
SNES

1994
CASTLEVANIA: BLOODLINES
Genesis

1995
CASTLEVANIA: DRACULA X
SNES





Se você é uma das pessoas que repudiou as mudanças em Lament of Innocence, sorria: você não está sozinho. Esse episódio levou Castlevania ao universo tridimensional e, ao fazer isso, acabou descaracterizando os traços clássicos da série. Os elementos de aventura praticamente desapareceram, e os jogadores se viram forçados a lidar com uma câmera fixa. Lament of Innocence também removeu a linearidade do game e desviou o foco do roteiro principal.

Em Curse of Darkness tudo isso será deixado para trás – inclusive os Belmonts –, com exceção dos gráficos 3D. O produtor de Castlevania, Koji Igarashi, confessa que "na realidade, tudo que queria era um remake de Dracula's Curse, mas ninguém curtiu a idéia, pois precisavam de um jogo com mais aventura".

Curse of Darkness introduz um protagonista inédito, Hector, que no passado foi um seguidor de Drácula. Após grandes desilusões, ele decide partir para uma vida de reclusão. Esse isolamento é tragicamente interrompido após três anos, quando Isaac – um antigo amigo – surge das sombras. Isaac acredita que Hector foi responsável pela morte de Drácula. Mas tudo isso não passa de uma conspiração para levar Hector ao castelo de Drácula, onde começa sua jornada. E, como já dito, sem Belmonts – Igarashi achou que a introdução de um novo herói reforçaria os elementos de aventura no game.

Assim, prepare-se para mudanças consideráveis no castelo do conde vampiresco. A primeira é que você poderá visualizar o teto dos cenários. O produtor do game se livrou da câmera fixa de Lament of Innocence: "Agora temos de produzir tetos para lugares a que antes nem prestávamos atenção", brinca.

O jogo também ficou muito maior. Apesar de não se saber ao certo o número de fases, já há a informação de que o tamanho de cada estágio será equivalente ao dos Forgotten Gardens, de Lament of Innocence. Para quem não se lembra, fica a dica: muito, mas muito grande.

Apenas o estilo de combate permanece relativamente inalterado em relação ao do último episódio e continua na linha segmentada. Igarashi promete novas armas e itens, mas um dos principais adicionais é uma habilidade chamada Devil Forging, que permite que Hector evoque criaturas chamadas, por Igarashi, de Innocent Devils. Esses diabretes o ajudarão nas batalhas ou mesmo nos obstáculos do castelo. O tipo de tarefa irá determinar qual diabinho deve ser chamado. Tivemos acesso apenas ao diabrete corvo e a um tipo de demônio-soldado, mas há mais de 30 dessas criaturas no jogo. O produtor diz que tem seu favorito, mas não declara qual é: "Desculpem, mas não posso dizer muito, apenas que ele é o mais malvado de todos!".

Se Curse of Darkness irá suavizar o desapontamento que muitos fãs tiveram em Lament of Innocence só o tempo dirá. Mas estamos ligados e traremos mais informações assim que o jogo estiver perto do seu lançamento.

UMA OBRA DE ARTE

◢ Ayami Kojima, que desenhou os personagens em Lament of Innocence, Aria of Sorrow, Harmony of Dissonance e Symphony of the Night, está de volta. Ela criou todos os personagens deste novo episódio, incluindo três Innocent Devils.

1997
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
PlayStation

1998
CASTLEVANIA LEGENDS
Game Boy

1999
CASTLEVANIA
Nintendo 64

1999
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS
Nintendo 64

2001
CASTLEVANIA CHRONICLES
PlayStation

2001
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
Game Boy Advance

2002
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE
Game Boy Advance

2002
KONAMI COLLECTOR'S SERIES: CASTLEVANIA & CONTRA
PC

2003
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
Game Boy Advance

2003
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
PlayStation 2

2004
CASTLEVANIA
Aparelhos celulares

2004
CLASSIC NES SERIES: CASTLEVANIA
Game Boy Advance

KILLER 7

Por OPM

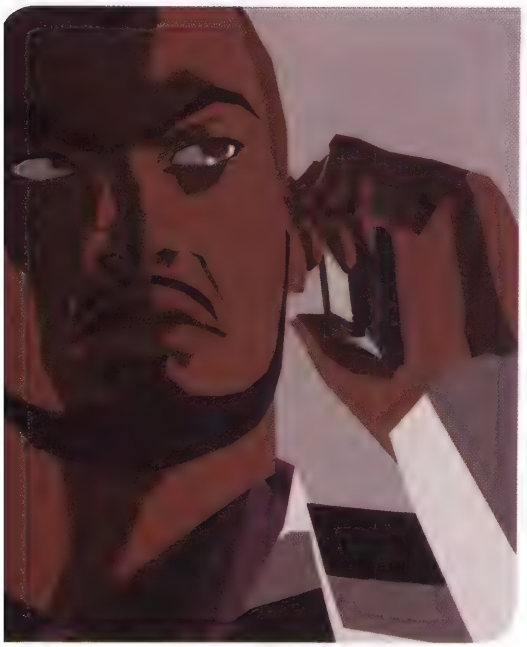
A LOUCURA NOSSA DE CADA DIA

Segundo Hiroyuki Kobayashi, produtor de Killer 7, "o jogo é uma ação/aventura pós-moderna". De fato, este game escatológico transcende conceitos e remete a David Lynch (diretor de cinema de idéias bizarras) buscando inspiração na ficção policial, na luta-livre mexicana e em inúmeros mangás.

O termo Killer 7 se refere às sete personalidades do lendário assassino Harman Smith. Até onde se sabe, essas personalidades são manifestações físicas (você poderá usá-las alternadamente no jogo). O enredo gira em torno de um homem que pode transformar as pessoas em heaven smiles, que são literalmente bombas biológicas. Há uma missão na qual você terá de eliminar o líder dos Afros, que, por acaso, é um negro cheio de ginga com um baita blackpower na cabeça – e, não menos importante, fanático por bombas. Há também uma mulher que permitirá que você salve seu progresso com uma condição: ela deve estar vestida de doméstica. Se aparecer vestida com roupas casuais, não fará nada além de contar seus desejos amorosos por homens letárgicos. Mas as esquisitices não param por aí: para ser aprovado no Presidential Psychological Loyalty Test, você deverá responder perguntas que o farão questionar sua percepção do mundo que o cerca.

Muito tem sido dito e escrito a respeito do conceito e do visual, ambos bizarros, do jogo. Mesmo vendo o game, é difícil explicar como ele funciona. É uma ação/aventura em terceira pessoa à la Resident Evil com um pouco de FPS intercalado. No game você controla um dos sete assassinos. Sempre que ouvir uma risada, você deve entrar no modo FPS para encontrar os heaven smiles e descer chumbo neles. Depois de matá-los, você ganhará sangue, que pode ser usado como cura ou para realizar ataques especiais, melhorar suas estatísticas e ganhar habilidades. Nos momentos em que você não estiver metendo bala nos outros, estará completando diversas tarefas, como testes teóricos, manutenção de vasos sanitários ou coisas mais estranhas.

No meio disso tudo ocorrem alternâncias entre suas personalidades, o que é necessário, visto que cada uma tem vantagens e habilidades próprias. O personagem tido como principal é Harman Smith, que anda em uma cadeira de rodas. Você o controlará apenas em algumas áreas, e ele virá equipado com um poderoso rifle. Há também Dan Smith, um gângster de habilidades equilibradas com bom poder de fogo. Já Kaede Smith, a única personalidade feminina do assassino, é equipada com uma pistola de longo alcance e tem a habilidade de cortar seus pulsos



para resolver os puzzles. Con Smith é um camarada meio cego e até um pouco fraco, mas tem a vantagem de ser o atirador mais rápido de todos. Sem contar que, devido à cegueira parcial, ele consegue compreender nuances quase imperceptíveis. O relaxado Coyote Smith é um ex-ladrão, portanto pode destrancar fechaduras. É o único que consegue dar saltos. Ainda há Kevin Smith, um maníaco esfaqueador que pode ficar invisível, e o mais psicótico, Mask De Smith, um mexicano praticante de luta-livre que conta com sua força descomunal e um par de lança-granadas para resolver todos os problemas. Por fim, Garcian Smith é o encarregado da limpeza, e só ele pode ressuscitar outros Smiths. Se qualquer uma de suas personalidades morrer, Garcian pode recolher o cadáver (representado por um saco de carne) e reanimá-lo. Se Garcian for o cadáver em questão, a melhor opção é dar um reload no jogo.

Mesmo depois desse tutorial intensivo, acredite: não é nem o começo. A jogabilidade pode parecer óbvia inicialmente, mas é o conteúdo que faz de Killer 7 um título tão distinto. Kobayashi até brinca: "O Diretor Goichi Suda é certamente um doido, mas eu jamais diria que ele tem problemas mentais."

Bem, não se sabe ao certo se Suda é de fato louco, mas, com certeza, Killer 7 é um jogo que merece sua atenção.

PRODUÇÃO Capcom DISTRIBUIÇÃO Capcom GÊNERO Ação JOGADORES 01
SITE *www.capcom.co.up/killer7* PLATAFORMA PS2

INSPIRAÇÃO FÚNEBRE

O inusitado protagonista de Death, Jr. pode despertar uma sensação de nostalgia nos jogadores mais velhos: ele parece muito com Manny, o cadavérico personagem principal do clássico Grim Fandango, um game de aventura da Lucas Arts. Com inspiração no Dia dos Mortos, que faz parte da mitologia mexicana, o jogo entrou para a história do entretenimento eletrônico como uma aventura bem-humorada e de um estilo que, pelo visto, pretende ser resgatado pelos produtores de Death, Jr.

DEATH, JR.

Por OPM

MORRA DE RIR

Comédias genuínas raramente marcam presença em videogames. É claro que houve muitas tentativas, mas todas resultaram numa baita mistura (como The Guy Game, Escape from Monkey Island e A Bard's Tale). Não se tem notícia de nenhum título autenticamente cômico. Além disso, pela abundância de tiros, mutilações, prostituição e outros elementos sinistros, os games são famosos pela ausência completa de humor. É com certa ironia que a solução desse problema vem da forma mais inusitada: com a Morte. Mais especificamente, Death, Jr., um jogo de ação em terceira pessoa para PSP bastante divertido, no sentido mais puro da palavra.

Death, Jr., mais conhecido como DJ, é o filho adolescente da Morte, aquela com foice e capuz. Assim como seu pai, DJ carrega uma foice, sem contar um arsenal de armas e explosivos, o que não é novidade hoje em dia, pois, como muitos dizem, esta juventude está perdida... É claro que o filho daquele que só aparece uma vez na sua vida, exatamente para interrompê-la, não é o garoto mais popular da escola. Sendo assim, seus amigos estão entre os mais excluídos da turma: Pandora, que sofre de uma desordem obsessiva-compulsiva manifestada através do desejo de abrir tudo o que vê pela frente, não importa o conteúdo, Smith e Weston, gêmeos siameses grudados pela cabeça, de inteligência notável, Stigmartha, que sangra pelas chagas quando fica estressada, e o aluno de intercâmbio maneta e perneta The Seep, que mora num barril e só fala vulgaridades.

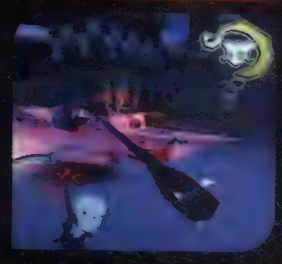
Conforme a trama se desenrola, as crianças viajam em uma excursão escolar ao Museu de História Sobrenatural, onde encontrarão uma estranha caixa, que Pandora ficará louca para abrir. O objeto inevitavelmente é aberto pela garota xereta, e dele sai um antigo demônio chamado Moloch, que traz consigo uma legião de criaturas do mal. É aí que DJ entra em ação: ele precisa salvar o mundo e seus amigos, tudo antes que o papai descubra a mancada. A foice de DJ serve primeiramente como arma, mas pode também ser usada na solução de puzzles. Todos os elementos básicos estão presentes – DJ dá saltos, corre e pode atacar inimigos diretamente ou com armas de longo alcance. A foice é útil para abrir portas, deslizar sobre fios ou realizar tarefas similares. Entre seu arsenal estão diversos artefatos, como um lançador de relâmpagos, pistolas duplas, lança-chamas e hamsters com explosivos C4. Isso mesmo, hamsters.

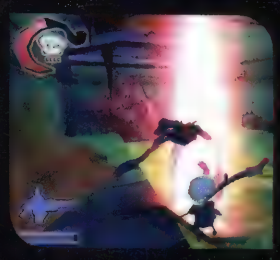
Para DJ, a diversão toda acontece no museu, que funciona como portal para Moloch e sua horda de demônios. Os quinze estágios são coloridos, diferentes e surreais (Meatworld, por exemplo, é um parque de diversões que homenageia todos os tipos de carnes), além de serem repletos de puzzles simples e de combates inventivos e convincentes.

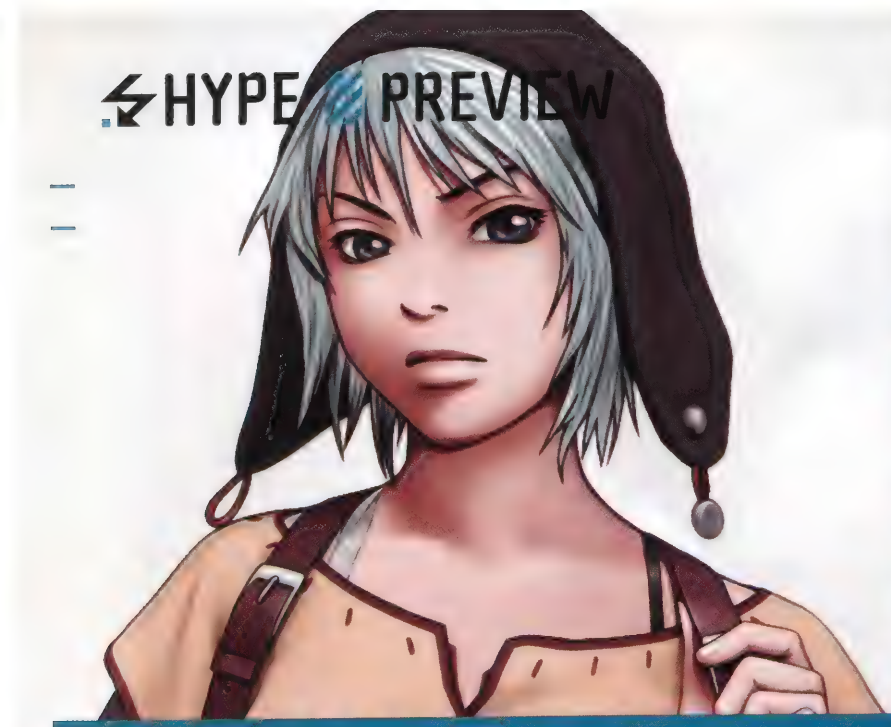
Dizem que a Konami planeja estender o mundo de DJ a outros tipos de mídia. Acordos já foram fechados com a Image Comics e com o fabricante de brinquedos Gentle Giant Toys. Um filme também está em fase de desenvolvimento.

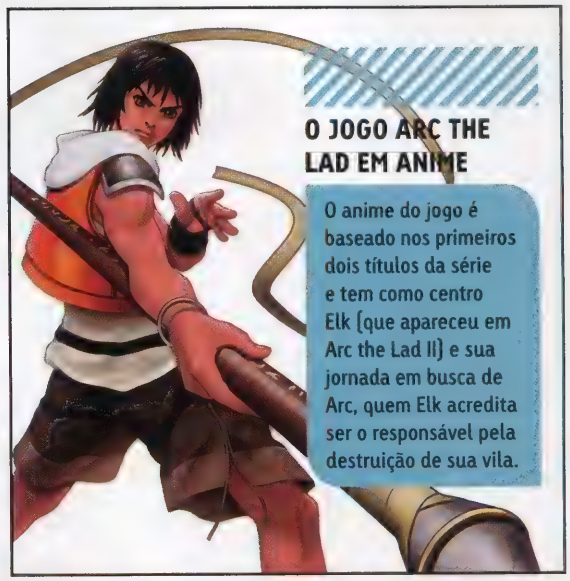
Death, Jr. pode ser a prova de que o humor existe no universo eletrônico. Com tanta seriedade nos jogos de hoje, quem não gostaria de dar umas boas risadas?

PRODUÇÃO Backbone Entertainment **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Aventura
JOGADORES 1 **SITE** *www.konami.com/gs/deathjr* **PLATAFORMA** PSP









O JOGO ARC THE LAD EM ANIME

O anime do jogo é baseado nos primeiros dois títulos da série e tem como centro Elk (que apareceu em Arc the Lad II) e sua jornada em busca de Arc, quem Elk acredita ser o responsável pela destruição de sua vila.

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

Por OPM

BATALHAS EM TEMPO REAL

Felizes são aqueles que esqueceram RPGs no estilo Beyond the Beyond ou que nunca os jogaram. Os meses entre a estréia do PlayStation nos EUA e o lançamento do inesquecível Final Fantasy VII foram assombrados por uma série de RPGs medíocres. Entre as poucas pérolas dessa abismal recessão está o clássico Arc the Lad, que chegou aos EUA somente seis anos após seu lançamento no Japão, em 1995 (na mesma época do PS1). A série nunca teve pretensões de ser um Final Fantasy, mas historicamente foi uma boa fonte de nutrientes para os insaciáveis jogadores de RPG.

Arc the Lad se tornou famoso pelo sistema de batalhas em turnos. É aí que está a grande surpresa do novo episódio, End of Darkness: tudo acontece em tempo real. Além disso, o game está longe de ser linear e objetivo, pois traz missões estilo GTA. Algumas são fáceis, como cuidar de um estábulo, outras envolvem a busca por monstros ou itens, e ainda há aquelas que levarão Edda, o protagonista, a fazer escoltas. A novidade é que essas sidequests interferem no enredo e não servem apenas para ganhar tesouros ou experiência como em outros jogos.

Devido ao sistema em tempo real, o controle dos personagens secundários fica por conta da I.A. do game. Se você é um tipo de jogador mais sociável, não desanime: basta ficar online e achar amigos na Interweb, e vocês poderão disputar quatro contra quatro ou se aliar para detonar o game.

Seja qual for seu perfil, você poderá formar uma equipe a partir de muitas opções. O episódio End of Darkness é como uma reunião em família: há 24 personagens dos jogos anteriores, desde Kharg (o herói de Twilight of the Spirits) até Arc, o original.

Se essas mudanças e acréscimos não forem suficientes para despertar seu interesse, preste atenção aos bizarros habitantes de End of Darkness: de jacarés com chapéus e tatus com luvas de garras a criaturas minúsculas que se parecem com ovos de Páscoa humanóides. Fique de olho nesta nova versão.

PRODUÇÃO Cattle Call **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** RPG **JOGADORES** 1
SITE www.namco.com/games/arc_the_lad **PLATAFORMA** PS2

ENTHUSIA

Por OPM

OBSESSÃO NUMÉRICA EM ALTA VELOCIDADE

Enthusia é um jogo em que vencer ou perder são valores secundários. O que importa é sua performance atrás do volante. Todos os movimentos são analisados, qualificados e recompensados. Se você acha que já viu essa fórmula antes, em GT, prepare-se para cair do cavalo.

O modo carreira é centralizado nos Enthu points. Durante as corridas, você perderá pontos caso dirija mal, e, ao término de uma prova, caso zere seus pontos numa corrida, você ficará de fora do próximo desafio.

Após cada corrida, skill points serão distribuídos. Você começa com certo número de base points (BPs), determinado pelo tipo de carro. Detalhes, como a distância percorrida, sua posição final e o tempo na volta mais rápida, irão aumentar seus BPs. Basta subtrair os Enthu points perdidos na prova para ter o total de skill points, que é adicionado tanto ao nível do seu carro quanto ao seu nível de motorista.

Quanto mais pontos você tiver no nível de motorista, mais rápido evoluirá. Níveis de experiência superiores irão aumentar seus Enthu points totais e a taxa de recuperação de pontos perdidos em uma corrida. Se você acumular pontos no nível do seu carro, também evoluirá.

O próximo quesito são os ranking points. Aqui a base inicial é derivada da classe na qual você se encontra. Esse valor é multiplicado pelas chances estatísticas de o seu carro ganhar a corrida, grandeza calculada antes de a prova começar, e depois é multiplicado novamente pela sua posição final: 1 ponto para o 1º colocado, 0,8 para o 2º, 0,6 para o 3º e assim por diante. O número resultante é somado ao total de seus ranking points, que influenciarão sua qualificação geral. Quanto mais elevada for ela, maior será o número de provas das quais você poderá participar e melhores serão os carros que você poderá ganhar nos desafios pós-corridas.

Se tudo isso soar um tanto quanto bizarro e indescritivelmente tedioso, ótimo: você entrou no espírito. Apenas um lembrete: toda essa numerologia vem depois das corridas, que, em si, são impressionantes. Os carros parecem de verdade, e o jogo tenta ser tão obsessivo com a física quanto é com a matemática. Um display interno mostra informações sobre peso, vetores de forças laterais e tração dos pneus enquanto efeitos gráficos dão um show de simulações à parte.

Fica a pergunta: isso tudo é inovador o bastante? Centenas de carros colecionáveis licenciados, dezenas de pistas tiradas do mundo real, danos que não aparecem e ausência de modo online – muitos de vocês já viram esse filme antes.

Enthusia tenta, certamente, se diferenciar de Gran Turismo através de um complexo sistema numérico. Resta saber se o mercado consumidor irá absorver um segundo simulador de corrida super-realístico.

PRODUÇÃO Konami **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Corrida **JOGADORES** 2
SITE *www.konami.com/gs/enthusia* **PLATAFORMA** PS2

DESCUBRA QUE O MUNDO CABE EM UMA REVISTA

LEN.COM.BR

Chegou Discovery Magazine.

A revista que expande os horizontes do conhecimento e traz reportagens que são verdadeiros flagrantes da vida real. Jornalismo investigativo inovador, com imagens incríveis. Discovery Magazine coloca o mundo em uma revista para satisfazer a eterna curiosidade humana. Um novo ponto de vista sobre ciência, tecnologia, natureza, expedições e história em uma linguagem moderna e atraente. Descubra nas bancas.

R$ 8,90

© 2004 DCI

Discovery™ MAGAZINE

SYNAPSE uma empresa do GRUPO DOMO

REVIEW DO LEITOR

Você gostaria de fazer parte da única revista com o melhor conteúdo da Official U.S. PlayStation Magazine? Esta é a sua chance. Você pode enviar o review de um game de sua preferência. Pode ser lançamento, velharia, bom, ruim, o que vier à cabeça. A partir da próxima edição da PlayStation Power, dois leitores ganharão uma página na seção Review e poderão mostrar seu talento e expor seus pontos de vista. Para participar, envie seu texto para pspower@digerati.com.br com seus dados completos (nome, endereço e telefone). Atenção: só serão válidas as matérias enviadas por e-mail. Seu review precisa de um título e de um subtítulo e deve ter entre 1.200 e 1.300 toques, incluindo o espaçamento. Dê uma olhada na seção Review para ver como é. Agora é com você! Mostre seu talento para todo mundo.

REVIEW

MÉTODO DE AVALIAÇÃO ★★★★★

Todos os jogos avaliados recebem de 1 a 5 estrelas. O game que recebe 1 estrela é ruim, portanto, fique longe dele. Já, o que recebe 5 estrelas é imperdível.

36 **GOD OF WAR**
Enfrente a fúria divina e parta em busca de vingança na pele de Kratos, o sanguinário protagonista do Jogo do Mês desta edição

32 **GRAN TURISMO 4**
O pai das simulações de corrida volta ao PlayStation 2 pronto para retomar ao seu merecido trono. Confira o veredicto

40 **SPLINTER CELL**
Sam Fisher retorna no game que eleva a série a um novo patamar

38 **AREA 51**
Desvende o mais bem guardado segredo dos Estados Unidos

48 **REVIEWS PSP**
Análise dos maiores games do lançamento no Ocidente

GRAN TURISMO 4

Por OPM

NO LIMITE DA REALIDADE VIRTUAL

GT4 traz ótimas surpresas aos jogadores mais dedicados. A melhor parte é a abertura de novas missões: mais precisamente 34 tarefas no total. Tudo começa de forma bem simples, com testes de habilidade e corridas curtas. O clima esquenta com duelos de altíssima velocidade, nos quais, em pista rápida e oval, você poderá comprovar a fidelidade do game às leis da física. O jogo entra em ebulição em uma prova suprema: as corridas de uma só volta. Esse último desafio, composto por dez novas etapas, reúne carros históricos e pistas consagradas. No grand finale, cinco supermáquinas Mercedes-Benz são colocadas lado a lado em Nurburgring Nordschleife, na Alemanha. No grid de largada, Gullwing 300SL (1954) lidera o esquadrão, seguida de SLK 230 (1998), 190E Evolution II (1991) e AMG SL65. Por último vem a sua máquina dos sonhos, uma McLaren SLR. Então surge a pergunta: como poderiam os outros carros ameaçar a soberania dessa relíquia com 617 cavalos de potência, que decola de 0 a 97 km/h em menos de quatro segundos? A resposta é bem simples e sacana: a 300 SL dispara com três segundos de vantagemem relação a você. E, para facilitar, é necessário ultrapassá-la em apenas uma volta. Seu carro é, de fato, sobrenatural, mas a 300 SL, que mal consegue chegar aos 230 km/h e dificilmente atinge 97 km/h em menos de 10s, só precisa de 2 minutos de vantagem para se tornar quase inatingível, ainda mais com as outras três entrando na corrida em intervalos de 30s cada para encrencar a vida do jogador.

O breve momento antes da largada parece levar uma eternidade. Mas essa agonia logo é compensada: basta pisar no acelerador para sentir o monstruoso poder de torque de sua SLR. A ferocidade que impulsiona as rodas traseiras é

chocante e faz com que elas derrapem descontroladamente. É durante a competição que os limites, ou a ausência deles, vêm à tona. Ao serpentear pelas curvas Hatzenbach e Hocheichen, você sentirá de leve o poder do veículo, e – para seu azar – verá que o balanceamento é bastante fiel à realidade. Já na reta Quiddelbacher-Hohe, o jogador irá sentir na pele pela primeira vez o verdadeiro potencial do carro. A sensação de liberdade aos poucos dá lugar ao desconforto, e o horizonte parece estar vindo em sua direção nesses poucos segundos de aceleração brutal, que só são interrompidos por uma brusca curva à direita. Na hora em que você alivia o acelerador e aciona gentilmente os freios, uma arrepiante sensação de perda de tração toma conta do veículo. No ápice da curva, com a estabilidade recuperada, é só relaxar e deixar que a violência dos 617 eqüinos o dispare adiante.

A pista de Nurburgring tem 30 km de extensão e é considerada a mais exigente do mundo pela maioria dos pilotos. Hoje em dia qualquer montadora com um pingo de bom senso usa o circuito para testar seus veículos, e os mais agressivos, como a SLR, são capazes de completar o trecho em cerca de 8 minutos, o que implica em uma velocidade média de 153 km/h mesmo em meio às 73 curvas da pista. Minha primeira tentativa de capturar a 300SL levou infelizes 12 minutos, que de acordo com o timer do jogo serviram apenas para diminuir a distância em 40 segundos. Além de tudo isso, o último minuto é elaborado para causar aquela excitação somente trazida por jogos como Burnout 3, só que desta vez com muito mais realismo.

O trecho contínuo mais longo do circuito, a reta Dottinger-Hohe, surge logo depois da curva Galgenkopf, que fica no lado leste da pista. Talvez você possa

O B-SPEC É CHATO?

Aconteceram muitas prévias de GT4, e as pessoas falaram muito sobre a estranheza do B-Spec mode, criado por Yamauchi. Para aqueles que pensam que o conceito é chato, a surpresa é que, se visto na luz correta, ele pode ser agradável. Quando Yamauchi descreveu essa idéia, ele a comparou a uma corrida na TV: "Às vezes tudo que você quer é tomar seu cafezinho e assistir à corrida." Sendo assim, manusear um joystick e analisar diferenças nos tempos enquanto assiste a um videogame pode ser algo mais interessante do que aquilo que você tem visto na TV. Basta deixar-se levar pelo sistema para facilmente passar uma hora bem relaxante, só de olho nas condições dos pneus e no nível de combustível.
A chave para o divertimento nesse modo é ver e entender como tudo foi feito. Não é um simulador de gerenciamento; é um replay com inteligência artificial programável.
Então, em resposta à pergunta acima: não, de fato não é chato. Para completar, você pode competir em corridas no B-Spec mode, pois ele funciona também como uma prévia.

sair da curva em alta velocidade, mas é preciso ser bastante louco para fazer essa manobra a mais de 80 ou 90 km/h, especialmente dentro de um carango de valor inestimável.

Ao entrar nesse trecho você saberá onde está e o que pode fazer com o pedal de aceleração. Isso pode mudar o resultado da prova. A SLR consegue chegar aos 145 km/h em poucos segundos, então não poupe a língua portuguesa na hora de agüentar o tranco. Isso mesmo: é um desafio para qualquer jogador percorrer esse trecho sem manifestar seu espanto através de palavrões. Em linha reta, a SLR aparenta ter motores extraterrestres, e a sensação de potência real é algo nunca visto em nenhum jogo de corrida. Burnout 3 e Need for Speed até conseguem assustá-lo com a velocidade, mas GT4 é o único simulador que o convence de estar pilotando um motor V8 5.4.

Se você estava cansado de tanto ler informações sobre esse jogo e de toda a conversa sobre motores super-realísticos e detalhes divulgados por Yamauchi [criador de GT] e sua equipe, fique sabendo que o cansaço valeu a pena. Depois da primeira volta em Nurburgring dentro da SLR você entenderá o que estou falando. Com um joystick convencional, o jogo parece bastante realista, mas com um volante da Logitech o bicho pega, e tudo fica assustador.

Há muito que dizer sobre o GT4, mas você provavelmente já ouviu quase tudo: sim, o jogo vem com um photo mode atraente e fácil de usar. Sim, ele tem o B-Spec mode, que você não é obrigado a jogar [veja o box acima], e há um monte de carros medíocres. Inclusive vários vão passar despercebidos.

O visual é excelente, e a trilha sonora, muito boa. Mas o melhor do game fica com os momentos de satisfação intensa.

No começo de sua carreira como piloto, você terá de encarar as corridas para iniciantes atrás do volante de um carro bem fraquinho. No meu caso, comprei um Skyline 1989 azul-escuro a preço de banana. Depois de conseguir grana em umas corridas, o jogo ficava bastante complicado. Meu Skyline detonava as latas-velhas, mas, assim que entrei em uma categoria mais abastada, percebi que não tinha chance contra os RX-8 e M

O QUE NÃO FICOU LEGAL?

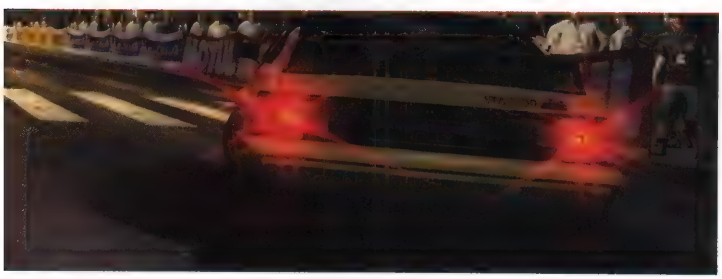
Poucas coisas, e elas acabam sendo irrelevantes. Você não pode, por exemplo, acessar as configurações de som enquanto joga. Portanto, se estiver farto de Van Halen ao pilotar por Seattle, paciência. Você pode, por outro lado, criar playlists com suas músicas favoritas, e isso é bem legal. Mas, sinceramente, em alguns momentos o melhor a fazer é desligar a música e apreciar o som bestial de uma V10 roncando como se tivesse vida própria.

coupés. Ao vencer as séries você ganha carros. Foi assim que eu descolei um VW Lupo, vendi-o e usei o dinheiro para envenenar meu Skyline com turbo, filtro de ar, o melhor sistema de exaustão e alguns aparatos de redução de peso. Antes dessas mudanças, eu costumava correr em Seattle e levar chumbo em um fogo cruzado entre Chryslers, que não me deixavam ficar entre os três primeiros colocados, independentemente de quão ótima fosse minha performance. Depois das modificações, coloquei os três carros em seus devidos lugares – atrás de mim, claro. Minha satisfação foi tão grande que resolvi seguir adiante nos testes de habilitação.

Os testes de habilitação estão de volta. Como em GT3, existem cinco tipos diferentes de habilitação, e, claro, o tipo B continua muito chato. Cada tipo traz 16 desafios, e, no começo, a coisa é tão ridícula quanto dirigir em linha reta. Mas não desanime, porque no final tudo muda. Para jogar a parte substancial do jogo, você terá de detonar pelo menos quatro deles e conseguir uma habilitação internacional do tipo A, o que deve levar cerca de 4 ou 5 horas em tempo de jogo. Depois disso vem o grande desafio: o de conseguir uma super-habilitação. Você só terá acesso à parte mais interessante do jogo, como as corridas de F1, caso detone esse estágio. Mesmo os jogadores mais competentes vão demorar algumas horas para provar seu valor. Ainda que essas tarefas não sejam surpreendentemente difíceis, é a particularidade dos percursos mais longos que faz tudo valer a pena.

Você começará pilotando um Alfa Romeo 1966 pelas estreitas ruas da Itália, depois terá de cumprir um rali no gelo com rigorosas especificações de tempo dentro de um Hyundai modificado. O teste final é uma volta no circuito Nurburgring pilotando uma Mercedes 190E Evolution II. O menor dos erros em qualquer um dos desafios fará com que você gaste uma hora ou mais além do previsto.

O jogo, além da impecável realização técnica e da jogabilidade viciante, tem um nível de profundidade absurdo e muito material para ser destravado, o que garante horas de jogatina. Só há um defeito: Gran Turismo 4 faz com que usar o seu carro velho para chegar ao trabalho pareça uma das coisas mais chatas da vida.



GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★½]
DIVERSÃO [★★★★★½]
NOTA [★★★★★½]

SIMPLES | GT4 é o melhor simulador de carros de todos os tempos. Precisa dizer mais?

PORÉM | a trilha sonora pode não agradar alguns jogadores, e não há modo online

PRODUÇÃO Polyphony Digital **DISTRIBUIÇÃO** SCEA **GÊNERO** Corrida
JOGADORES 6 (via LAN) **SITE** *www.polyphony.co.jp* **PLATAFORMA** PS2

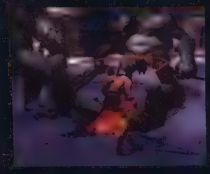
GOD OF WAR

Por OPM

ACIMA DAS CRÍTICAS

PLAYSTATION POWER

GAME DO MÊS



TESOUROS DIVINOS

Depois que você detonar o game, uma série de extras será liberada. É possível se aventurar no modo God, cuja dificuldade é insana, ou então assistir a todas as cenas em CG, espiar o making-of do jogo e abrir o modo God Challenges, uma seqüência de dez tarefas que traz novos itens, inclusive roupas alternativas para Kratos.

Há games que fazem um sistema de avaliação parecer irrelevante. São poucos, mas existem aqueles que não cabem dentro de uma nota, de um número.

Se God of War fosse julgado pelos gráficos, pelo som, pelo enredo e por tudo mais, jamais ganharia todos os pontos que merece, apesar de a solução dos quebra-cabeças requerer muito trabalho manual (puxar e empurrar objetos) e a duração do game ser, talvez, curta demais para a maioria das pessoas.

Mas isso tudo é irrelevante.

Sim, pois God of War cativa o jogador desde a introdução, quando Kratos, o protagonista da história, se joga da beira de um precipício. A trama, um mix básico de vingança e redenção, não é inovadora, mas é bem costurada. Você entrará na pele de Kratos. Sentirá uma emoção enorme, como se fosse o protagonista em seu próprio filme. E, de fato, o clima de God of War é no melhor estilo cinematográfico, o que confere muita linearidade ao game. A câmera fixa, normalmente um fator desestimulante, acaba por reforçar essa sensação de realismo através dos zooms e das giradas rápidas, que trazem perspectivas nunca vistas em jogos nos quais os ângulos podem ser escolhidos.

Os gráficos são superiores aos da maioria dos títulos de PS2. Por mais que muitos especialistas achem desnecessários os investimentos em efeitos luminosos e detalhes dos cenários, como os da superfície da água, God of War mostra que isso tudo é muito importante. Basta prestar atenção aos reflexos de uma batalha no chão quando estiver lutando sobre o mármore e você entenderá. Já os efeitos na água são surpreendentes – você terá vontade de pular em cada poça só para ver o líquido espirrar com uma perfeição assustadora.

Esse show é intercalado por filmes que realmente prendem a atenção. Essa é uma parte muito repudiada por jogadores; muitos só assistem a esses quadros quando precisam de informações importantes para o progresso do jogo. Em God of War, contudo, você irá se desligar do mundo só para ver cada detalhe dessas cenas memoráveis.

Você será possuído por Kratos conforme suas lâminas do caos cortarem os torsos dos inimigos. Na pele do guerreiro, poderá derramar muito sangue e espalhar a destruição no mundo à sua volta.

O sistema de combate é de fácil aprendizado e traz profundidade. Bastam alguns movimen-

MUDANÇA DE GÊNERO

A narradora de God of War é Linda Hunt, conhecida pelo Oscar de melhor atriz coadjuvante no filme *O Ano que Vivemos em Perigo*, de 1983. Ela foi a única a ganhar uma estatueta da Academia por interpretar um papel de sexo oposto, com o personagem Billy Kwan.

tos básicos nos níveis iniciais para garantir sua sobrevivência, mas nunca é demais aprender uns combos (seja pela utilidade seja só para conferir as animações de Kratos usando suas espadas). Alguns poderes divinos que você consegue no caminho também são bastante úteis, mas não se esqueça de que nada supera suas afiadas lâminas, sedentas de sangue.

Mas nem só de surtos de mutilação o game é feito: você poderá exercitar seu cérebro em diversos puzzles. Alguns são confusos, mas nenhum fará com que você perca a cabeça. Felizmente, todos os enigmas são ajustados dentro de seus níveis, ou seja, você não precisará voltar para encontrar um item que esqueceu ou algo do tipo. O único ponto fraco e enfadonho nesse aspecto é que muitos quebra-cabeças envolvem a movimentação de objetos.

God of War o lembrará de por que você gosta de videogames. Muitos desenvolvedores se matam para criar jogos inovadores, diferenciados. Mas a inovação não deve ser o ponto principal. A melhor coisa é, simples e puramente, desenvolver um bom jogo. Poucos consumidores se importam com inovações, desde que o pacote geral seja bem estruturado. As pessoas não jogam games porque eles são diferenciados, e sim porque são divertidos. E diversão é um ponto fortíssimo em God of War.

Não restam dúvidas de que um crítico mutilaria God of War por conta dos minimalismos, mas o que importa que é você irá se divertir muito, e isso não é algo que um sistema de pontuação possa avaliar.

O diretor David Jaffe e companhia não perderam tempo reinventando a roda. Pelo contrário, eles não pouparam esforços para usar o que o mercado tem de melhor e fazer um ótimo jogo.

GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

ARCANO | é o conjunto do game: os gráficos, a jogabilidade, a trilha, os sons, o enredo. Tudo.

PROFANOS | são alguns dos quebra-cabeças, que enjoam um pouco. Mas só um pouco.

PRODUÇÃO SCEA **DISTRIBUIÇÃO** SCEA **GÊNERO** Aventura **JOGADORES** 1
SITE *www.us.playstation.com* **PLATAFORMA** PS2

AREA 51

Por OPM

VOCÊ QUER ACREDITAR?

A Área 51 é o maior mistério dos EUA. Suas meticulosas defesas trazem avisos que incluem o uso autorizado de força mortífera. Um único passo na direção errada pode resultar em uma execução rápida e totalmente legalizada. O ar do deserto fede a paranóias da guerra fria: veículos de patrulha circulam sem parar, aviões militares entram e saem com cientistas a bordo, e estranhas transmissões codificadas preenchem freqüências de rádio pouco conhecidas. O governo americano se refere a essa base de forma vaga e oblíqua enquanto silenciosamente vigia as terras próximas ao local, o que só potencializa sua aura sinistra.

É o cenário perfeito para um jogo.

O único problema seria escolher quais histórias fantásticas e mitos colocar no game. Foi aí que a Midway trouxe a solução: basta não escolher – junte tudo em um único jogo. Autópsias de alienígenas, combustão espontânea, círculos nas plantações da Inglaterra, uma falsa viagem à Lua, tecnologia extraterrestre de engenharia reversa, vigília governamental, epidemias de doenças controladoras de mente e todas as idéias mais insanas que já passaram pela cabeça dos teóricos conspiracionistas paranóicos.

Com certeza essa mistura é muito divertida. O grande problema é que, ao tentar conectar tantas teorias diferentes, a Midway criou um roteiro deveras incompreensível. Esse problema é agravado pelos personagens clonados, que operam em lados diferentes da moeda, mas são visualmente idênticos. Se a história fosse mais séria, mais focada, Area 51 poderia ter se tornado um clássico.

Vale lembrar que, mesmo assim, o jogo continua sendo muito bom devido também à parte técnica, de cair o queixo. Os designers conseguiram incluir os truques gráficos que puderam e ainda mantiveram o jogo rodando a uma velocidade deliciosamente constante. A conseqüência positiva disso é um FPS bastante rápido, mas que não abre mão da beleza visual.

Conforme você joga, poderá experimentar uma progressão clara dos ambientes – da praticidade dos níveis superiores, passando por um sistema mais orgânico de túneis e cavernas até chegar aos estágios finais, que são literalmente alienígenas. É nessas últimas fases que você comprovará a habilidade do time de designers. Os cenários do jogo parecem desenhados por alguém que nunca visitou a Terra, e não por seres que se esforçam para não imitar os estilos humanóides de civilização. São aspectos como esse que farão com que você lamente a baixa freqüência dos detalhes alienígenas no jogo no lugar dos cansativos layouts militares.

Você começa como Ethan Cole, um membro da equipe de Hazmat (hazard materials, agência do governo americano especializada na contenção de ameaças que envolvem materiais de alta periculosidade) enviado para conter uma eclosão ainda não identificada na Área 51. Muito rapidamente, seu poder de fogo se

torna alto e questionável, e você opera em equipes, com membros que se alternam. Em homenagem ao soldado Vasquez, de *Aliens*, que contrariando ordens dispara para todos os lados, o primeiro terço do jogo é basicamente composto por variações dessa histérica cena: valentões de poucos neurônios perdem a cabeça (em um dos casos, literalmente) conforme hordas de monstros pulam dos muitos portais à sua volta. É tudo muito bem-feito, até a voz e a sincronia das frases com os movimentos labiais são de qualidade excepcional.

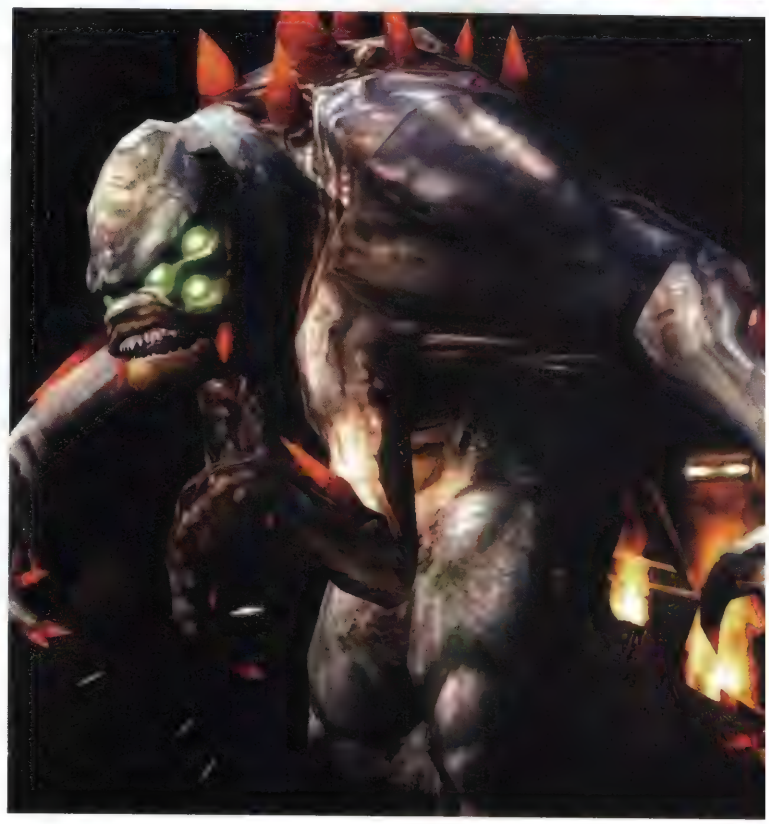
Não é surpreendente que, dada à impulsividade de seus colegas de missão, você logo fique sozinho. Então o jogo segue a linha survival horror. Você caçará chaves, rezará pra encontrar health-ups (curas) e pulará cada vez que uma criatura sair das sombras. O ritmo continua rápido, mas é um pouco menos alucinante do que o dos níveis anteriores.

O tempo médio gasto para detonar o game varia entre 10 a 15 horas. Está claro que boa parte do desenvolvimento de Area 51 foi dedicada à adaptação visual e tecnológica. Os jogadores provavelmente não se importariam em abrir mão de algumas faíscas em troca de outras 5 ou 10 horas de jogo.

Também muitos não se importariam se David Duchovny e Marilyn Manson tivessem sido trocados por vozes menos conhecidas – e mais baratas –, pois o trabalho de ambos não faz jus à sua fama.

No fim das contas, Area 51 compõe um pacote impressionante. O game tem lá seus defeitos, mas é um espécime refinado da competência aplicada em FPSs.

Além disso, Area 51 (o jogo) é o mais próximo que você vai chegar de colocar seus pés na Área 51, a verdadeira, e oferece menores riscos de fuzilamento dentro ou fora da lei.

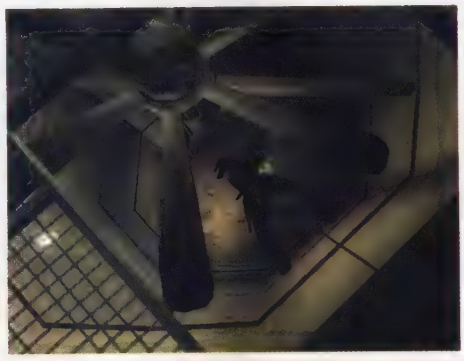


GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

FORA DESTE MUNDO | são a parte técnica, os cenários bem construídos e as intensas seqüências de ação

SEM GRAÇA | é o enredo, que tenta muitas coisas e não consegue nenhuma, e a curta duração da aventura

PRODUÇÃO Midway **DISTRIBUIÇÃO** Midway **GÊNERO** Shooter
JOGADORES 1 a 16 (online) **SITE** *www.area51-game.com* **PLATAFORMA** PS2



SPLINTER CELL

Por OPM

HERÓI DE UMA GERAÇÃO

Prepare-se: a terceira aventura do agente especial Sam Fisher acaba de chegar trazendo novidades.

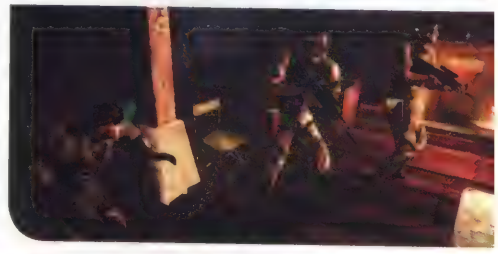
Para começar, Chaos Theory é um dos jogos mais belos de PS2. É difícil entender como os desenvolvedores conseguiram um grau de perfeição tão elevado nessa plataforma. A tecnologia de Normal Mapping usada no Xbox foi imitada com habilidade, e o resultado são texturas inacreditavelmente realistas. Um recurso de dar inveja aos concorrentes.

Há novidades também na jogabilidade. Chaos Theory traz uma barra que mede os barulhos de Sam Fisher. Assim, os jogadores terão de ficar atentos não somente ao campo visual dos inimigos mas também aos seus próprios sons, produzidos ao caminhar *sobre uma superfície* ou usar suas armas.

Isso funciona bem, sem deixar o jogo frustrante conforme o nível de dificuldade aumenta (como nas versões anteriores). As fases são desenhadas de forma inteligente, o que proporciona alta jogabilidade e divertimento. Para ajudar, o antigo sistema de alarmes foi removido, e outros quesitos, como a inteligência artificial, foram aprimorados. Sem contar que você pode salvar seu progresso em qualquer ponto, o que só aumenta a diversão.

No papel de Fisher, você logo se identificará com um verdadeiro ninja invisível. Seja plantando armadilhas para ludibriar os pobres inimigos seja afogando-os em banheiras (golpe exclusivo do PS2), a sensação de poder será inevitável. Ela ainda é potencializada pela voz de Michael Ironside (famoso por sua participação em *Scanners*, de 1981) e pelos diálogos impecáveis do jogo. Das conversas mais simples às mais complexas, tudo foi escrito para cativar e garantir um misto único de sensações.

A trama, claro, continua muito complexa, no melhor estilo do escritor, Tom Clancy. Mas esse título, em particular, parece ser de entendimento mais fácil. A história foi tecida para que Sam, o protagonista, se torne um mestre da espionagem. E ponto final.



O MORAL DE SAM FISHER

Chaos Theory, para surpresa geral, desestimula a matança devido ao novo sistema de detecção de barulhos. O corpo de um inimigo morto caindo sobre o chão, seus ossos se quebrando ou o disparar de uma arma podem facilmente chamar muita atenção, revelando seu paradeiro aos inimigos. Por outro lado, ao deixar suas vítimas inconscientes você garantirá o completo silêncio. Sem contar que conseguirá informações preciosas ao interrogar inimigos sob ameaça de morte em vez de simplesmente matá-los a distância. Além disso, sua pontuação é diminuída cada vez que você elimina um alvo permanentemente. Um comportamento menos letal poderá garantir alguns pontinhos. Mas não pense que Chaos Theory é um joguinho antiviolência: em muitos momentos, você se verá forçado a matar como parte de uma missão – ossos do ofício. Contudo, essas ocasiões fatalistas são raras. O resultado é tênue, mas notável: Sam recebe mais méritos ao manter-se nas sombras e ao zelar pela vida de suas vítimas.

CHAOS THEORY

A parte mais realista do game, no entanto, acaba sendo seu grande defeito: a fidelidade às leis da física faz com que as acrobacias fiquem em segundo plano, dando espaço aos movimentos mais realistas, o que pode ser frustrante para muitos jogadores.

Outro problema é o sistema multiplayer. O modo Versus de Chaos Theory é idêntico ao utilizado em Pandora Tomorrow. Idêntico com todas as letras; não traz nenhuma mudança. No PS2, esse modo vem apenas com quatro novas fases. O resto é igual ao título anterior, inclusive a tecnologia gráfica utilizada. Portanto, você pode esperar gráficos bastante diferentes (leia-se inferiores) do que no modo single player, que utiliza a brilhante tecnologia de geotexturização.

Para completar, no PS2 o modo cooperativo não está disponível, diferentemente das versões para Xbox e PC, e a campanha cooperativa convencional apenas pode ser jogada em telas separadas. Mas não deixe que isso o desanime, pois uma campanha menor que a original, na qual você contará com a ajuda de um colega, está disponível.

Mesmo assim, se você curte o estilo stealth irá se apaixonar por Chaos Theory. A grandeza desse jogo fica a cargo da paciência, do planejamento e de uma certa tolerância em vez dos reflexos e de um gatilho rápido. Mesmo que a versão para PS2 seja inferior às de Xbox e PC, vale a pena testar: a satisfação é garantida.

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★½
JOGABILIDADE	★★★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★½

ORDEM | história interessante, ótimo roteiro, protagonista impagável

CAOS | pode ser muito complexo e devagar para os aficionados por shooters. Os jogadores de PS2 perderam muito no modo multiplayer

PRODUÇÃO Ubisoft Montreal **DISTRIBUIÇÃO** Ubisoft **GÊNERO** Ação
JOGADORES 1 a 4 **SITE** *www.splintercell.com* **PLATAFORMA** PS2

TEKKEN 5

Por Fernando Wiek

DE VOLTA ÀS RAÍZES

Tekken, talvez o jogo de luta 3D mais popular da história, acaba de ganhar uma seqüência que resgata todas as características da série, deixando os experimentos utilizados em Tekken 4 de lado para a alegria dos fãs.

Após o término do quarto The King of Iron Fist, do qual Jin Kazama saiu campeão, Kazuya e Heihachi (pai e avô de Jin) se unem na base das empresas Mishima Zaibatsu para tentar vencê-lo, mas inexplicavelmente são surpreendidos por vários ciborgues de Jack, o que culmina na morte de Heihachi. Esse é o ponto de partida de The King of Iron Fist 5.

Personagens conhecidos da maioria dos jogadores, como Paul, Marshall Law, Nina, King e Yoshimitsu, voltam com força total ao campeonato, acompanhados de três novos combatentes: Asuka Kasama, outro membro da família de Heihachi, Feng Wei, mestre no estilo de luta Kenpo, e Raven, agente secreto que entrou no torneio em busca de informações sobre a organização Mishima Zaibatsu.

O sistema de jogo está bem semelhante ao de Tekken 3, ou seja, personagens bem desbalanceados, com golpes que podem definir uma luta, e uma maior quantidade de cenários abertos, nos quais a movimentação é mais livre.

A jogabilidade se manteve quase intacta. Se você jogou algum Tekken na vida não terá dificuldades em executar os golpes, já que eles também parecem ser os mesmos dos jogos anteriores.

Os extras, geralmente a grande atração de Tekken para os consoles da Sony, ainda estão presentes, mas não causam tanto impacto quanto antes. A maior novidade é a possibilidade de evoluir um lutador, ganhando experiência a cada vitória conquistada, algo muito semelhante ao encontrado em Virtua Fighter 4. Outros extras incluem a personalização das roupas dos personagens, com a opção de mudar a cor e até os adereços que os lutadores usarão, e um novo minigame chamado Devil Within, no qual você controla Jin em um jogo de ação que, mesmo sendo interessante, cansa rapidamente.

Sem dúvida nenhuma o ápice de Tekken 5 está em seus gráficos. Os lutadores contam com uma grande quantidade de polígonos, texturas em alta resolução e efeitos especiais que saltam aos olhos. O mesmo deslumbramento pode ser estendido aos cenários, os mais variados já feitos para um jogo de luta. As CGs são igualmente espetaculares, e o mais legal é que cada personagem tem seu próprio final em computação gráfica, o que incentiva o jogador a salvar com todos os personagens.

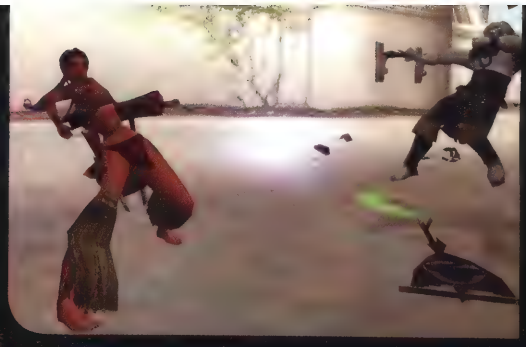
Se não bastasse tudo isso, a Namco ainda brindou seus fãs com as versões arcade dos três primeiros jogos da série, o que faz de Tekken 5 um jogo obrigatório para os donos de um PS2.

GRÁFICOS	[★★★★★]
SOM	[★★★★★]
JOGABILIDADE	[★★★★★]
DIVERSÃO	[★★★★★]
NOTA	[★★★★★]

PARA OS FÃS | Tekken está melhor do que nunca, resgatando todas as melhores características da série

PENA QUE | os golpes continuem os mesmos. A Namco poderia mudar alguma coisa nos antigos personagens

PRODUÇÃO Namco **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** Luta **JOGADORES** 02
SITE *http://tekken5.namco.com/* **PLATAFORMA** PS2



RISE OF THE KASAI

Por OPM

DIFICULDADE É SINÔNIMO DE DIVERSÃO?

A ação/aventura Rise of the Kasai (ROTK), seqüência de The Mark of Kri (2002), é bastante objetiva do começo ao fim e sofre pela baixíssima inteligência artificial dos personagens. De qualquer forma, ROTK é uma obra divertida e fácil de jogar. O roteiro épico e atraente se passa em meio aos eventos de The Mark of Kri dez anos antes (com os guerreiros Baumusu e Griz) e dez anos depois (com Rau ou sua irmã Tati).

As cenas cinematográficas são bem peculiares, com uma aparência que parece rascunhos de desenhos animados. Já a arte do game, cartunizada, lembra os traços de Don Bluth – famoso animador da Disney, um dos criadores do clássico Dragon's Lair –, só que em 3D.

ROTK está longe de ser surpreendente, sobretudo se comparado com o parrudo God of War, mas não é tedioso, e sim minimizado. Você pode detonar o jogo sem ao menos ser detectado pelos inimigos, mas há bastante combate para quem quiser, em um sistema muito parecido com o do primeiro game, que consiste em usar os quatro botões principais do Dual Shock 2 (■, ▲, ✖ e ●) escolhendo-os sabiamente para atacar os inimigos que estiverem ao seu redor, de forma a criar combos que acertam vários inimigos ao mesmo tempo. Com exceção de uns raros combos principais, você poderá causar muita destruição pelo uso aleatório dos botões. A variedade de armas e personagens é equilibrada, e as mudanças são tênues dependendo de qual protagonista você escolher.

O maior problema é a I.A., tanto a dos aliados quanto a dos inimigos. Ela é quase nula. Muitas vezes, por exemplo, você irá alvejar um inimigo à distância sem que seu camarada, que está ao lado, perceba nada. Seus aliados também não são dos mais espertos, e freqüentemente irão se jogar de cabeça em batalhas indesejadas, sem atender aos seus comandos. O sistema de combate é uma faca de dois gumes, pois permite que você atinja mais de um alvo por vez – inimigo ou aliado. ROTK peca pela ausência de um sistema cooperativo. Há muitas fases nas quais você sentirá a falta de um colega racional.

Rise of the Kasai é prova concreta de que um game pode ser interessante sem apelar para uma dificuldade muito alta, mesmo que o maior divertimento fique por conta do roteiro, e não dos desafios.

BELOS RETRATOS

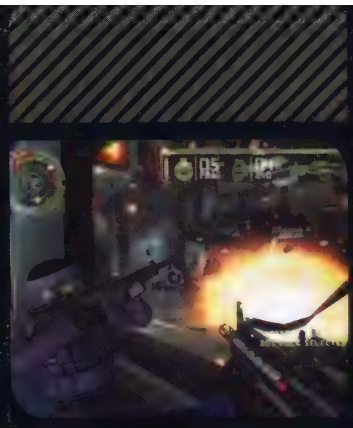
A arte sumi-e (técnica oriental de pintura) confere às cenas cinematográficas um visual bastante peculiar. Os filmes foram editados por Erik Medina, diretor da BottleRocket Entertainment.

GRÁFICOS [★★½★★]
SOM [★★★★½]
JOGABILIDADE [★★½★★]
DIVERSÃO [★★½★★]
NOTA [★★½★★]

NOVIDADES | são bem-vindas, o visual continua com o mesmo estilo, inconfundível

ESTRAGAM | a aventura a I.A. patética e a ausência de um modo cooperativo

PRODUÇÃO Bottlerock Ent. **DISTRIBUIÇÃO** SCEA **GÊNERO** Aventura **JOGADORES** 1
SITE *www.us.playstation.com/* **PLATAFORMA** PS2



PROJECT: SNOWBLIND

Por Allan André

SIMPLICIDADE É A ALMA DO NEGÓCIO

A história é esta: um exército denominado The Republic, controlado por um ditador com más intenções, pretende dominar Hong Kong e, posteriormente, causar o caos mundial acabando com a energia do planeta. Para que seu plano ambicioso dê certo, os homens invadem a cidade e destroem tudo o que vêem pela frente. Para salvar a humanidade, um esquadrão chamado Coalisão da Liberdade é enviado à cidade para retalhar o maléfico general. Você faz parte da equipe e entra na pele de Nathan Frost. Depois da primeira batalha, é gravemente ferido. Devido a implantes cibernéticos, você é salvo e transforma-se em um supersoldado com superpoderes.

O enredo que você acabou de ler não deve ser levado em conta, pois não é ele que faz com que Project: Snowblind seja um bom jogo. O game vai além de uma história copiada de diversos jogos e filmes de segunda linha.

Geralmente primeira pessoa e PS2 não combinam muito, principalmente pelo controle, que, apesar de bem desenhado, perde disparado para a combinação teclado/mouse. Mas a simplicidade de *Snowblind* o deixa a jogabilidade totalmente acessível, sem alterar a dificuldade da trama.

Além do controle, o que faz o jogo fluir bem são seus 30 frames por segundo, com pouquíssimos slowdowns. É claro que graficamente o game perde um pouco, mesmo não sendo feio, mas um jogo que se desenvolve sem lentidão compensa mais do que lindos gráficos, três horas de loading e cinco quadros por segundo.

Entrando um pouco no universo do game, você tem à sua disposição armamento suficiente para o combate. São shotguns, carabinas e lança-misseis, todos futuristas. É possível carregá-los simultaneamente, ao contrário dos health packs, que só abastecem sua energia, mas não podem ser levados com você. Com a Ice Pick, uma pequena arma, você pode atirar em objetos eletrônicos e controlá-los por algum tempo, mesmo sendo robôs inimigos, por exemplo. Através dos implantes que você recebeu, é possível selecionar uma opção com o direcional digital e utilizar vários poderes, como visão especial, escudo bélico bioelétrico e até um bullet time meio fajuto.

Esqueça puzzles complicados e momentos de solidão. A ação é constante e não há quebra-cabeças, com exceção de alguns tradicionais switchs que você ativa e desativa em diversas fases. Você está quase sempre acompanhado por seu esquadrão e deve trabalhar em equipe mesmo jogando offline.

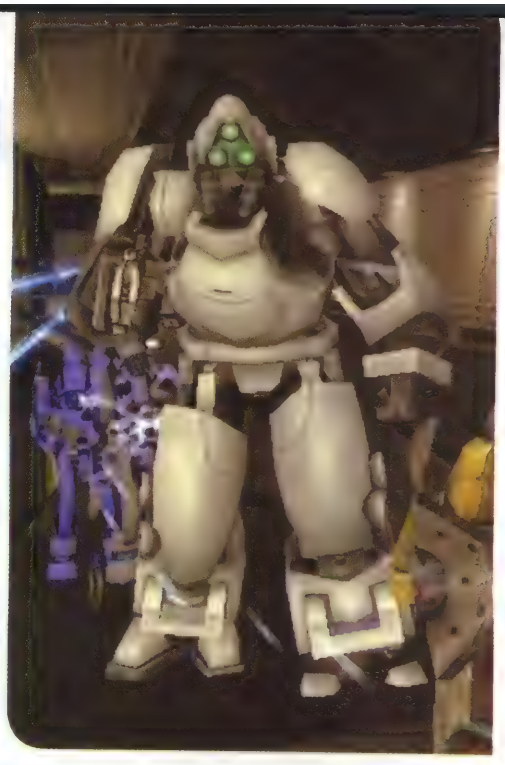
Seriam necessárias mais umas duas páginas para detalhá-lo. Project: Snowblind não é um jogo fenomenal, mas surpreende e vicia.

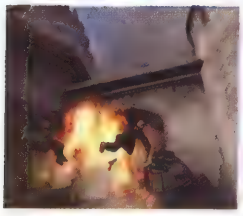
GRÁFICOS	★★★½
SOM	★★★★½
JOGABILIDADE	★★★★½
DIVERSÃO	★★★★½
NOTA	**★★★★½**

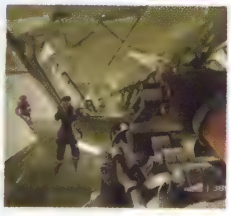
FÁCIL | de controlar, com dificuldade na medida certa. Slowdowns raríssimos

HISTÓRIA | malfeita e real times de tensão sem tensão alguma

PRODUÇÃO Crystal Dynamics **DISTRIBUIÇÃO** Eidos Interactive **GÊNERO** Tiro em 1ª pessoa
JOGADORES 1 (16 online) **SITE** *www.projectsnowblind.com* **PLATAFORMA** PS2







TIMESPLITTERS 3

Por Fernando Wiek

METRALHANDO O PASSADO E O FUTURO

Sabe aquele jogo que quase ninguém conhece, mas que é considerado uma pérola perdida? Pois bem. Exagerando um pouco, TimeSplitters se encaixa nesse caso.

Os dois primeiros capítulos da série, apesar de apresentarem uma jogabilidade sólida e divertida, eram muito limitados. Praticamente não existia um storyline. Você era jogado em uma missão na qual, de forma bem linear, metralhava tudo o que aparecia em sua frente.

Mas, com TimeSplitters 3: Future Perfect, parece que as coisas mudaram um pouco. Finalmente foi desenvolvido um enredo (simples, é verdade) para o modo single player. Você é Cortez, um herói que viaja no tempo em busca de misteriosos cristais que têm o poder de teletransportar qualquer ser vivo para algum ponto do passado ou do futuro. Por exemplo, você pode encarar as ferrenhas guerras do início do século XX, parar um trem ameaçado de explosão em 1969 ou até mesmo participar de uma guerra em uma estação espacial em Marte no ano de 2200.

Ao contrário dos jogos anteriores, nos quais você controlava um personagem diferente por fase, agora você encarna apenas um: Cotez. O mais interessante é que é possível interagir com você mesmo em algumas fases do jogo. Uma sacada bem interessante, apesar de parecer um pouco clichê.

Todas as missões são regadas com o humor típico da série, e a matança sem compromisso volta quase intacta, mas com um sentimento de cooperação muito maior, já que em certas fases você deve unir forças com seus aliados para conseguir terminar a missão.

Não fossem a extrema facilidade das fases e o tamanho ridículo delas (o jogo dura algumas poucas horas), o modo single player por si só valeria o game. Ainda bem que na realidade essa é a parte mais irrelevante de TimeSplitters 3: Future Perfect, pois seu ponto forte, sem dúvida nenhuma, é o modo online.

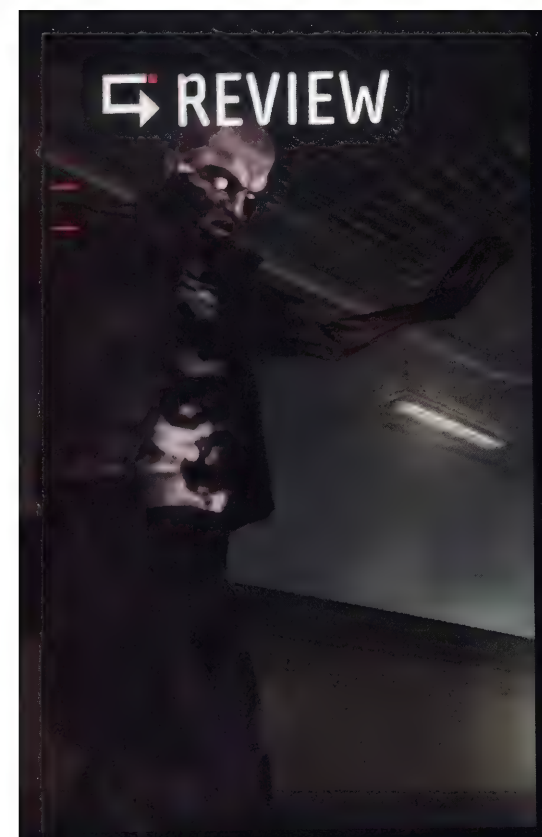
Se você é um assíduo jogador online não pode deixar esse título escapar, já que se trata de uma das mais completas e divertidas experiências multiplayer para o PS2.

Até oito pessoas podem jogar simultaneamente através da Internet em vários modos: nos tradicionais Deathmatch e Capture the flag e em alguns totalmente inéditos e insanos, como o Shrink, em que você começa bem pequeno e vai crescendo conforme mata os adversários, Gladiator, no qual você tem de ir à caça do gladiador da arena, e Vampire, modo em que seu sangue vai diminuindo enquanto o tempo passa e,assim, se torna necessário matar os oponentes para sobreviver. Há muitas outras formas de jogo que você só encontrará neste game.

Se você está à procura de um jogo divertido para jogar online ou mesmo um FPS básico para passar o tempo, não deixe de conferir TimeSplitters 3: Future Perfect.

GRÁFICOS [★★★★½]	**MUITA DIVERSÃO**	no modo online, com inúmeras opções de jogo e um single player mais convincente
SOM [★★★★½]	
JOGABILIDADE [★★★★½]	
DIVERSÃO [★★★★½]	**A LINEARIDADE**	continua. Quem espera um jogo superior ao TimeSplitters 2 pode ficar decepcionado
NOTA [★★★½]	

PRODUÇÃO Free Radical **DISTRIBUIÇÃO** EA Games **GÊNERO** FPS **JOGADORES** 8 (online) **SITE** *www.eagames.com/official/timesplitters* **PLATAFORMA** PS2



COLD FEAR

Por Henrique de Breia e Szolnoky

O COADJUVANTE DO SURVIVAL HORROR

É impressionante o fascínio que o homem tem pelo medo. Toda semana é lançado um livro, um filme, um game ou outro tipo de manifestação artística que tenta captar a essência daquele friozinho na barriga, daquele suor frio. Mas poucos conseguem.

Entre os jogos, existem as franquias hors-concours (Silent Hill, Fatal Frame e, vá lá, Resident Evil) e aqueles títulos esporádicos, que tentam concorrer com os maiorais. No caso, o nome é Cold Fear.

A premissa não é muito original: você é Tom Hansen, enviado para um baleeiro russo que não responde aos chamados da Guarda Costeira em uma noite tempestuosa. Lá, descobre uma horda de soldados não muito amigável e uma misteriosa carga, que – surpresa! – contém uma raça alienígena que não está interessada em conversa e toma conta da tripulação. Assim começa a luta pela sobrevivência.

O game é em terceira pessoa, e você pode acompanhar a aventura de dois jeitos: com as câmeras-padrão do game (posicionadas pelos cenários *em ângulos* dramáticos) e por trás do personagem (quando a mira está ativada) em um sistema que lembra o já clássico Resident Evil 4.

Em ambos os casos, a sensação não é de muita originalidade, mesmo que os combates sejam interessantes e os cenários, uma novidade no gênero. Como é de se esperar de um baleeiro em uma noite chuvosa, a embarcação balança muito e os objetos mais banais tornam-se uma ameaça. Andar pelas partes externas é perigoso, e a implementação de uma barra de resistência física aumenta a tensão. Ondas batem, guindastes balançam e enxurradas varrem o convés. Mirar é bem mais difícil, e a munição, que já é escassa, acaba ainda mais rápido. É uma pena que esses ambientes sejam substituídos por salas genéricas tanto dentro do navio quanto nos outros cenários do game. A sensação de originalidade, então, some.

Mesmo assim, há um clima interessante de ameaça, que lembra muito The Thing, o game baseado no filme *O Enigma de Outro Mundo* (que, inclusive, serviu de fonte de inspiração para Cold Fear). Os efeitos sonoros do jogo ajudam bastante, aumentando a sensação de isolamento e inevitabilidade. A dublagem é trash, assim como o enredo, mas no final das contas Cold Fear é um game que diverte, apesar de não sair do banco de reservas quando os verdadeiros craques (Fatal Frame, Silent Hill e os bons Resident Evils) estão em campo.

GRÁFICOS	★★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½
NOTA	★★★½

NAVEGAM | os cenários externos e o clima de ameaça

NAUFRAGAM | os cenários internos, a I.A. instável e a produção inferior da versão para PS2 em relação às de Xbox e PC

PRODUÇÃO Darkworks **DISTRIBUIÇÃO** Ubisoft **GÊNERO** Survival horror
JOGADORES 1 **SITE** *www.coldfeargame.com* **PLATAFORMA** PS2

RED NINJA: END OF HONOR

Por Ricardo Farah Pereira

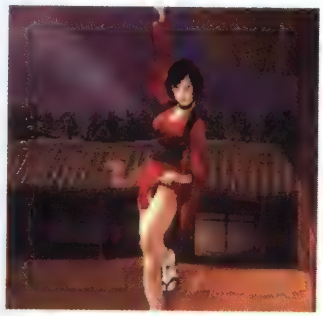
SEDUTORA, MORTAL E INFELIZMENTE PROTAGONISTA DE UMA IDÉIA BATIDA

Red Ninja coloca os jogadores na pele de uma Kurenai sensual que teve seu pai assassinado pelo clã Black Lizard. Lutando até o último suspiro para não morrer, ela é salva por um clã adversário e passa a receber treinamentos de Ninjutsu e a conhecer a incrível técnica Tetsugen.

A jogabilidade não chega a ser ruim, porém possui algumas deficiências terríveis para qualquer jogo de aventura com elementos de stealth. Com o uso de sua habilidade Tetsugen (utilizando uma corda), você pode agarrar uma série de objetos variados no cenário. Além disso, é possível equipar dois itens ao mesmo tempo, o que torna a variação de golpes mais abrangente. No entanto, o que faz com que todo esse sistema caia em desgosto é a câmera do jogo, que desanima em todos os aspectos – seja na agilidade seja no posicionamento.

Red Ninja é um título de um gênero que vem sendo abordado exaustivamente há muito tempo no PS2, porém traz uma inovação em sua engine e em sua estratégia de combate.

Mesmo assim, acaba sendo considerado um título "mais do mesmo". Ou seja, jogá-lo não faz uma diferença tão grande como outros títulos.



GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

BELOS PEDAÇOS DE POLÍGONO | em gráficos que atraem em muitos aspectos, com efeitos de luz interessantes

A MOVIMENTAÇÃO | estraga tudo, a câmera é horrível, e a jogabilidade consegue ser medíocre

PRODUÇÃO Tranji **DISTRIBUIÇÃO** VU Games **GÊNERO** Aventura **JOGADORES** 1
SITE *www.redninjagame.com* **PLATAFORMA** PS2

DRAGON BALL Z: SAGAS

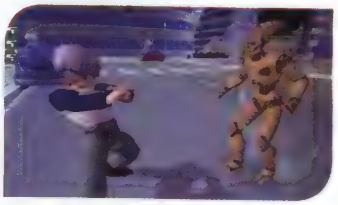
Por Ricardo Farah Pereira

UM DOS PIORES KAMEHAMEHAS DE GOKU E CIA.

Com a palavra um verdadeiro fã da série: Dragon Ball Z: Sagas consegue ser um dos piores, se não o pior, game que ela já teve. Essa afirmação pode parecer prepotente, mas ao jogá-lo você compreenderá quão miserável ele é, tanto em aspectos técnicos para um jogo de aventura como em questões de adaptação do anime.

Tudo começa com a idéia de ser um game de aventura que, na verdade, se resume em seguir pelo cenário coletando itens e pontos de experiência e derrotar uma série de inimigos com uma I.A. medíocre.

A jogabilidade é lenta, os comandos não respondem com exatidão e a câmera o deixa na mão em momentos críticos do jogo. Se você estiver jogando com um amigo, a situação piora ainda mais pelo fato de a câmera se atrapalhar na escolha de qual personagem deve focalizar. Na questão da adaptação, deve-se levar em conta que cada capítulo do jogo é precedido de uma animação do próprio desenho, o que o deixa mais divertido. No entanto, toda a agilidade dos personagens e os momentos decisivos dos combates passam praticamente despercebidos. Quem se lembra do clássico DBZ: Legends do PSone sabe muito bem o que era um game que explorava com fidelidade o anime. Enfim, é um título apenas para os fãs e, que mesmo assim, deverão ter coragem de jogá-lo.

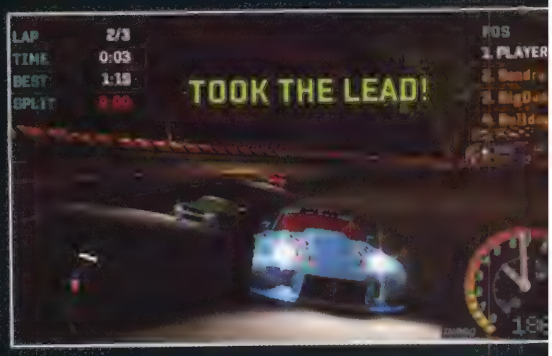


GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

SEJA FÃ DA SÉRIE | para pelo menos tentar terminar game e destravar alguns personagens secretos

É TRISTE DIZER | mas Teenage Mutant Ninja Turtles 2 consegue ser bem melhor que este jogo

PRODUÇÃO Avalanche **DISTRIBUIÇÃO** Atari **GÊNERO** Aventura **JOGADORES** 2
SITE *www.atari.com/us/* **PLATAFORMA** PS2



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Por OPM

TUNANDO NO PORTÁTIL

Se o que você procura é um jogo que sirva como elo entre o PS2 e o PSP, Need for Speed Underground Rivals é tudo de que precisa. Esse game oferece muito mais do que qualquer outro título de corrida do PSP, e suas mecânicas são bastante parecidas com as utilizadas nos consoles domésticos. Para falar a verdade, alguns pontos são parecidos demais, pelo menos no modo single player.

Isso não é algo ruim; é apenas um pouco frustrante para a expectativa da maioria. Você começa com um carro básico, que pode ser um Mazda Miata. Infelizmente, isso torna difícil seu progresso nas primeiras corridas, não somente pela baixa tecnologia do veículo mas também pelo rígido sistema de pontuação do jogo, que distribui punições quase irreversíveis. Talvez essas provas iniciais devessem ser menos carregadas. Mesmo depois que começar a ganhar uma ou outra corrida, você ainda sentirá dificuldades para progredir. Somente após algumas horas de dedicação total é que você estará pronto para comprar carros novos e vencer algumas competições. Parte dessa dificuldade vem da mecânica adotada pelo game, que exige muita habilidade dos jogadores.

Caso não encontre diversão no modo single player, Rivals dará a você a chance de conferir muitas outras opções. Os jogos em party mode, por exemplo, fazem com que um grupo de amigos compartilhe um PSP, alternando-se nas corridas. Esse clima de competição à moda antiga é um tanto quanto vicioso. O mesmo se aplica ao modo multiplayer. Mas não esqueça que, antes de chegar a esses estágios, você precisará detonar o enfadonho modo single player com a aquisição dos melhores veículos e tudo mais.

Para os fanáticos pela série, contudo, essas reclamações não são novidade nenhuma. Vale a pena informar a todos, veteranos ou novatos: se os jogadores souberem o que lhes espera, o game pode ser bastante divertido. Agora, se o que você procura é diversão esporádica em uma corrida rápida e fácil, Rivals talvez não seja a melhor escolha. É um bom jogo, mas é muito exigente, o que certamente afastará muitos jogadores.

VEÍCULOS PERSONALIZADOS

Assim como seus antecessores para console, Need for Speed Underground Rivals traz muitos recursos customizáveis. É possível alterar o visual do carro com modificações externas ou mesmo melhorar a performance do veículo nas corridas. Felizmente esses upgrades são bastante simples de executar. Basta escolher sua modificação e gastar os pontos nas partes que quiser trocar. Bastante simples, eficaz e legal.

GRÁFICOS	★★★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½
NOTA	★★★★

ACELERAM | os ótimos gráficos, a mecânica complexa e a grande variedade de corridas

CAPOTA | a parte inicial do single player, que é difícil e acaba meio enfadonha

PRODUÇÃO EA Games Team Fusion **DISTRIBUIÇÃO** EA Games **GÊNERO** Corrida
JOGADORES 1 a 4 **SITE** *www.eagames.com* **PLATAFORMA** PSP

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

Por OPM

PEQUENOS VÍCIOS

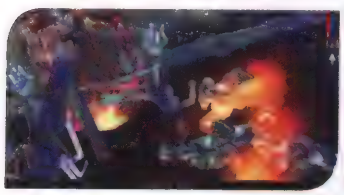
Houve uma época na qual Diablo era o jogo da vez. Os viciados exploravam masmorras horas a fio para ganhar tesouros e avançar, lentamente, as habilidades de seus personagens. Os momentos mais inteligentes dessa saga se limitavam a uma escolha: quais itens ficariam no inventário e quais seriam deixados para trás. Diablo era, em essência, uma versão um pouco mais complexa do original Gauntlet: matar, destruir, pilhar e repetir esse ritual à exaustão.

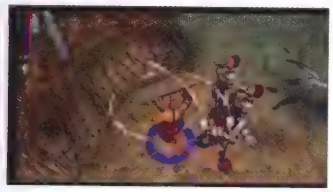
Por mais que isso pareça um tédio, fica a advertência: essa fórmula aparentemente inofensiva pode causar sérias dependências. O princípio de jogos no estilo Diablo é o mesmo do de Untold Legends, o que faz deste um jogo bom, mesmo que pouco original.

O roteiro é bastante fugaz, as classes de personagens passam despercebidas, os textos são medonhos, os gráficos são medíocres, e o design das fases é, digamos, aleatório. A sensação causada é, portanto, randômica. Apesar disso tudo, há um elemento curioso em Untold Legends: o simples desejo de descobrir como são e o que podem fazer as melhores armas e acessórios. Os limites de evolução do seu personagem também servem como catalisadores nessa louca reação de dependência.

O sistema do game permite a ação cooperativa com até três outros jogadores. Você poderá transportar amigos para o seu jogo (ou começar um novo, se preferir) ou ainda recrutar um aliado poderoso para detonar aquele chefão imbatível. Além disso não há nada de especial no modo multiplayer – é apenas um modo entre tantos por aí.

Considere isso: não há nada de notável ou especial nesse jogo, a não ser o fato de que uma vez iniciado, é impossível parar de jogar.





GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

DESTACA-SE | em absolutamente nada. É um feijão-com-arroz. Mesmo assim, o estilo funciona bem no PSP.

SEM SAL | define a maior parte do game. Um clone de Diablo. Pena que a gente não consegue parar de jogar.

PRODUÇÃO Sony Online Ent. **DISTRIBUIÇÃO** Sony Online Ent. **GÊNERO** RPG
JOGADORES 4 **SITE** *http://untoldlegends.station.sony.com/* **PLATAFORMA** PSP

RIDGE RACERS

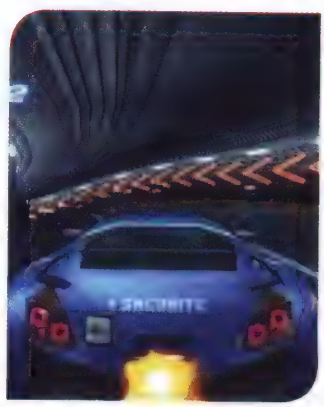
Por OPM

A BELEZA ESTÁ NAS COISAS SIMPLES

Havia cinco anos que a Namco não lançava uma seqüência decente da série Ridge Racer para PlayStation (o título R: Racing Evolution nem deve ser levado em conta). Com o passar dos anos, os fãs da série pareciam cada vez mais desolados. Mas a Namco, para alegria geral, acaba de trazer nada menos que uma compilação de todos os games Ridge Racer.

A satisfação é garantida seja para os fanáticos pela série seja para os loucos por jogos de corrida arcade. Ridge Racer é um game profundo. O ponto principal é o aperfeiçoamento das técnicas de derrapagem. A perfeição leva tempo e é um fator decisivo. O sistema conta com um adicional, o turbo boost, que incentiva a realização dessas manobras. Esses turbos funcionam mesmo nas pistas que foram desenhadas antes de sua criação e são adquiridos a cada vez que uma derrapagem radical é realizada com méritos.

Ridge Racers é viciante tanto no modo single quanto no multiplayer. O desafio world tour oferece diversas pistas dos jogos anteriores da série, além de dezenas de carros secretos com diferentes características. Para completar, até oito jogadores podem participar de uma sessão multiplayer.



GRÁFICOS [★★★★★]
SOM [★★★★★]
JOGABILIDADE [★★★★★]
DIVERSÃO [★★★★★]
NOTA [★★★★★]

FUNCIONA | o conjunto todo. Um game que aproveita bem as capacidades do console e diverte muito

NÃO FUNCIONA | o modo multiplayer, que é um pouco instável e poderia ser mais polido

PRODUÇÃO Namco **DISTRIBUIÇÃO** Namco **GÊNERO** Corrida **JOGADORES** 8
SITE *www.namco.com* **PLATAFORMA** PSP

METAL GEAR AC!D

Por OPM

PORQUE METAL GEAR NUNCA É DEMAIS

Imagine se você fosse chamado para assistir a uma sessão do filme *O Retorno do Rei* (da trilogia *O Senhor dos Anéis*), que traz consigo todos os elementos das películas anteriores: clima épico, batalhas lendárias, hobbits, elfos etc. Agora imagine se essa apresentação não fosse no telão, e sim sobre um tabuleiro, na forma de um jogo de cartas baseado no esquema de turnos. É exatamente isso que aconteceu em Metal Gear Ac!d.

Esta versão para PSP traz de volta o lendário herói Solid Snake, que, outra vez, tem a missão de penetrar secretamente nas instalações inimigas. Pouco mudou nesse aspecto: os guardas ainda ficam surpresos quando ouvem um barulho ou desconfiam de algo estranho (com direito ao clássico ponto de exclamação sobre suas cabeças), e os vilões continuam os mais esquisitos possíveis (nesse caso, dois bonecos falantes que seqüestram o avião no qual, é claro, está o candidato à presidência dos EUA). O robô Metal Gear também está nesse pacote, só que desta vez tudo acontece sob as regras de um sistema baseado em turnos e cartas.

Mas isso não afasta Metal Gear Ac!d de seus antecessores, que fazem parte da história dos videogames.

Para cada missão você terá um baralho com 30 cartas, e cada uma deve ser utilizada para uma ação em particular – desde o uso de armas até a simples movimentação ao redor do cenário. Entre as cartas estão itens tão tradicionais quanto o rifle FAMAS e tão exclusivos quanto o gigantesco Metal Gear Rex (do MGS1) ou mesmo o coronel Volgin (do MGS3). Algumas cartas surtem efeitos óbvios (os Metal Gears, por exemplo, causam danos agravados em uma extensa área), enquanto outras têm propriedades mais tênues – a carta do Psycho Mantis, vilão telepático do MGS1, é capaz de hipnotizar qualquer inimigo.

O uso dessas cartas envolve muita estratégia. Você pode, por exemplo, jogar uma granada, mas saiba que ela não explodirá de imediato. Então, se o inimigo se afastar do campo da explosão você pode forçá-lo a voltar para perto do artefato usando sua pistola SOCOM. Se perceber que os guardas modificaram seus rifles, você pode usar a carta Jehuty (de Zone of the Enders 2) para tornar todas as armas, inclusive as suas, ao estado original. Cabe a você julgar se vale a pena o sacrifício das suas modificações para neutralizar as forças inimigas. Além disso, existem ainda momentos nos quais você irá utilizar múltiplos personagens em uma única missão.

De forma geral, a ação baseada em turnos é bem consistente. Vez ou outra a inteligência artificial do game comete gafes (há casos em que o inimigo ficará perambulando de um lado para o outro sem tomar uma ação definitiva), e é um pouco chato ter de usar cartas até para se movimentar pelo cenário. Por outro lado, a maior parte do game é ótima, como as horas em que você coordena um ataque duplo a um chefão ou sente na pele o medo e a tensão de lutar com um Metal Gear em turnos.

MGA é o mais belo jogo baseado em turnos já criado. Seu roteiro, que envolve laboratórios ultra-secretos e bonecos terroristas, promete reviravoltas de dar inveja ao complicadíssimo MGS2.

Mesmo bastante consistente, fica o alerta: esse game pode fritar seu cérebro. Mas isso não é novidade nenhuma para os adoradores da série Metal Gear.

GRÁFICOS	★★★★½
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★★
DIVERSÃO	★★★★½
NOTA	**★★★★½**

THE JOY | Uma adaptação bizarra do universo de Metal Gear que, mesmo com seus problemas, funciona

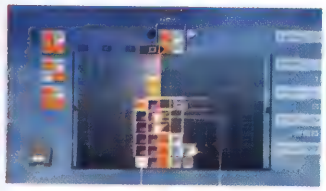
THE PAIN | A I.A. é instável, a história exagera um pouco e o sistema de cartas atrapalha o ritmo

PRODUÇÃO Konami Japão **DISTRIBUIÇÃO** Konami **GÊNERO** Estratégia **JOGADORES** 2
SITE *www.konami.com/gs/metalgearacid* **PLATAFORMA** PSP

LUMINES

Por OPM

UM ESPETÁCULO DE IMAGENS E SONS



Puzzles são, via de regra, enganosos. No começo eles parecem incrivelmente simples e diretos, mas essa é apenas a porta de entrada para um mundo vicioso. É assim que Lumines funciona. Não passa de mais um simples jogo para PSP, sem recursos gráficos sobrenaturais, com blocos coloridos, alguns cenários psicodélicos e música da boa. Contudo, não se engane: essa é a mistura ideal para um dos melhores puzzles de todos os tempos. Essa é a essência de Lumines.

No começo você pode até ter dificuldade em formar os blocos, mas em dado momento sua mente entra em harmonia com o game, e tudo se encaixa. A batida da música se torna mais óbvia, e você passa a enxergar formações de blocos que jamais percebeu antes, garantindo altos pontos em seu score. Da mesma forma, você também irá pressentir erros ou perceberá que algumas ações foram mal tomadas. É interessante ver como Lumines estimula os sentidos. Esse é o foco do jogo, desenvolvido com esmero e executado com perfeição.

Além disso, Lumines herdou alguns aspectos bastante peculiares de seus antecessores. As batalhas multiplayer são altamente competitivas, e você é constantemente incentivado a superar seus próprios resultados. Em certa altura do game será inadmissível ouvir de um colega que ele conseguiu uma pontuação maior que a sua. O jogo também estimula a abertura dos cenários mais loucos, pois somente neles você poderá aperfeiçoar suas habilidades.

O grande defeito de Lumines é a ausência de um sistema aleatório para os cenários e as músicas. Portanto, prepare-se para ficar entediado de tanto ouvir a mesma canção (mesmo que todas sejam muito boas) ou ver o cenário repetidamente.

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★½
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

LUMINOSAS | são as músicas, a mecânica eficaz, e o multiplayer, competitivo. É inteligente e viciante como poucos games conseguem ser

OBSCURA | é a ausência de sistema randômico para cenários e músicas

PRODUÇÃO Q Entertainment **DISTRIBUIÇÃO** Ubisoft **GÊNERO** Puzzle **JOGADORES** 2
SITE *www.ubi.com/us* **PLATAFORMA** PSP

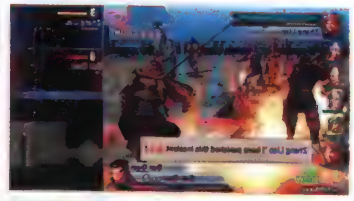
DYNASTY WARRIORS

Por OPM

PANCADARIA PORTÁTIL

Os avanços nos sistemas portáteis são tão inacreditáveis que permitem a recriação técnica de jogos muito elaborados, como é o caso da versão de Dynasty Warriors para PSP, fiel às batalhas insanas e ao esquema hack'n'slash de seu antecessor para console. Pode acreditar: essa adaptação não é nada simples, sobretudo se você considerar a variedade de ações que ocorrem simultaneamente na telinha. Os controles continuam superfáceis de usar tanto nos movimentos de seu personagem como na execução de combinações variadas.

Mas todas essas qualidades são contrapostas por diversos pontos fracos. A começar por seus colegas soldados, que são tão inteligentes e úteis quanto uma mala pesada e sem alça. Por vezes eles ficarão parados, sem fazer nada, enquanto dúzias de inimigos o detonam com lanças e espadas. A rota do seu destino e a posição dos soldados também é meio complicada. Parte desse problema se deve ao tamanho da área de jogo, ridiculamente pequena, o que limita seu campo de visão. O restante é devido aos mapas, praticamente inexistentes, que o obrigam a andar de um lado para o outro até encontrar o que fazer. Ainda assim a ação do game é consistente. Os fãs da série com certeza irão se derreter por essa versão.



GRÁFICOS	★★★★½
SOM	★★★½★
JOGABILIDADE	★★★½★
DIVERSÃO	★★★★½
NOTA	★★½★★

VALEM | os combates, que são sólidos, diretos e freqüentes. Quem acompanha a série vai adorar.

PECAM | a inteligência artificial ridícula e os problemas para encontrar os inimigos no campo de batalha

PRODUÇÃO Omega Force **DISTRIBUIÇÃO** Koei **GÊNERO** Estratégia
JOGADORES 1 **SITE** *www.koei.com* **PLATAFORMA** PSP

KESSEN III

Por Henrique de Breia e Szolnoky

UM HÍBRIDO ENTRE AÇÃO E ESTRATÉGIA

Os games de estratégia sempre fizeram mais sucesso no PC. Pensando nisso, a Koei misturou o gênero com um dos mais populares dos videogames, o de ação hack'n'slash, para lançar a série Kessen no PlayStation 2, que chega ao seu terceiro episódio e mistura os dois estilos em uma interface amigável para videogames.

Baseado na história do Japão, o jogo traz um enredo que envolve fatos históricos com elementos místicos e personagens lendários. O protagonista é Oda Nobunaga, que luta para unificar o país.

Você administra seu exército antes das batalhas, determinando formação, posição etc., e parte para a briga. Durante os combates, é possível controlar qualquer um dos grupos ou seus generais, que possuem habilidades únicas para ajudar na correria. É possível personalizar tanto as unidades como os generais com armaduras e equipamento bélico, o que evita (em parte) que as cenas fiquem muito repetitivas. O visual do game é bem-feito, e a taxa de frames se mantém estável mesmo com dezenas de unidades na tela. Com a mistura de ação e estratégia, nenhum dos dois estilos tem muita profundidade, mas a combinação funciona, e no final das contas Kessen III diverte.

GRÁFICOS [★★★★½]
SOM [★★★★½]
JOGABILIDADE [★★★★½]
DIVERSÃO [★★★★½]
NOTA [★★★½]

A MISTURA | dos dois gêneros foi bem executada e o game é divertido (em sua maioria)

A REPETIÇÃO | acaba incomodando, e o jogo poderia ter mais profundidade

PRODUÇÃO Koei **DISTRIBUIÇÃO** Koei **GÊNERO** Estratégia **JOGADORES** 1
SITE *www.koei.com* **PLATAFORMA** PS2

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

Por Henrique de Breia e Szolnoky

A LERDEZA TAMBÉM É INIMIGA DA PERFEIÇÃO

Square Enix. O que aconteceu com ela? Desde Final Fantasy X e Kingdom Hearts, a empresa não consegue criar um título que tenha o mesmo impacto que seus grandes clássicos. Musashi: Samurai Legend chega para comprovar novamente esse triste fato. No game, Musashi é enviado para uma cidade nas costas de Anthedon, uma baleia gigante voadora. Nela, a população está sendo escravizada por um tal de Gandrake para trabalhar em minas e extrair nebulium, um poderoso elemento da natureza.

M:SL é um jogo de ação com RPG. Ao enfrentar o exército de Gandrake, Musashi ganha novos golpes e magias e habilidades. Há, também, elementos de plataforma. Os gráficos são em um estiloso cel-shading, os sons e a trilha são genéricos, e a dublagem tem seus altos e baixos.

O problema é uma absoluta falta de ritmo ao longo da aventura. Não é queda na taxa de frames, é a falta de velocidade na própria estrutura do game. É como se tudo estivesse em câmera lenta. Há boas idéias, mas elas se perdem no conjunto absolutamente monótono. Era de se esperar mais ritmo, por causa da temática. Diabos, era de se esperar mais ritmo simplesmente pelo fato de Musashi: Samurai Legend ser um game.

GRÁFICOS [★★½★★]
SOM [★★½★★]
JOGABILIDADE [★½★★★]
DIVERSÃO [★½★★★]
NOTA [★★★★]

ESTILOSOS | são os gráficos, há algumas idéias boas e a abertura é empolgante

TEDIOSA | é a jogabilidade, mais devagar que acasalamento de bicho-preguiça

PRODUÇÃO Square Enix **DISTRIBUIÇÃO** Square Enix **GÊNERO** Aventura
JOGADORES 1 **SITE** www.square-enix.com **PLATAFORMA** PS2

REPLAY

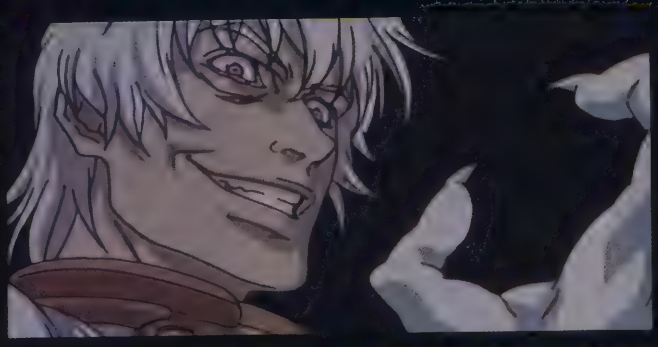
60
POR TRÁS DO JOGO
Curiosidades e segredos sobre a clássica série Wipeout com informações exclusivas sobre a versão para PSP, Wipeout Pure

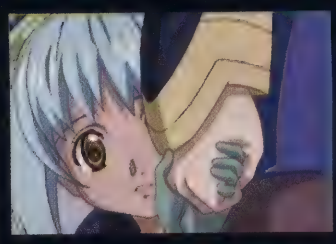
58
ONLINE
Tudo que você queria saber sobre o universo online do PlayStation 2, mas tinha medo de perguntar. Previews, reviews, rankings e mais

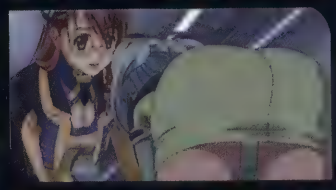
55 **COMIX ZONE**
Conheça os melhores quadrinhos do momento

56 **FRAMES**
Detalhes sobre as edições especiais de *O Senhor dos Anéis*

54 **ANIMANIA**
Xenosaga virou anime e conquistou o Japão







XENOSAGA: THE ANIMATION

KOS-MOS É SUA AVENTURA FUTURISTA EM UM ANIME ARRASADOR!

Por Ricardo Farah

Os fãs de RPG já podem começar a pular de alegria. Um dos melhores jogos do gênero no PS2 ganhou uma versão em anime nas telinhas nipônicas. Xenosaga: The Animation é baseado na mesma história de Xenosaga Episode I, para PS2.

Para aqueles que não sabem do que trata a série, na trama os seres humanos vivem em um futuro tecnológico situado apenas como o ano 4767 T.C., uma época em que o planeta Terra é massacrado por uma força alienígena conhecida como Gnosis. Os sobreviventes abandonam o planeta em naves espaciais para explorar novos locais na galáxia. Essas naves se comunicam através do Unus-Mundus-Network ou simplesmente U.M.N., um sistema semelhante à Internet que também é um conjunto de brechas no espaço que permite que naves se transportem para setores remotos do Universo. O anime começa com a nave Vector, da Federação Wolglinde, e seus tripulantes, que encontram um artefato misterioso no espaço, chamado Zohar. Graças a esse acontecimento, os Gnosis acabam perseguindo a nave em busca do tal artefato. Os Gnosis só podem ser enfrentados pelos A.G.W.S., mechs criados para uso exclusivo da Federação. Porém estes só podem ser atingidos com o uso do Hilbert Effect, um dispositivo que une o plano imaginário com o real, fazendo com que seja possível enfrentá-los no mundo físico. Além disso, um dos principais experimentos da Federação Galáctica é o projeto KOS-MOS, uma ciborgue criada exclusivamente para enfrentar os Gnosis. Uzuki Shion é uma das mentes por trás desse projeto.

Essa é a premissa principal do anime, que cativa por abordar temas religiosos sem perder aquele toque tecnológico de um futuro em que a humanidade luta por um ideal maior. É uma boa pedida tanto para os que já conhecem o game e gostariam de se aprofundar mais em sua história quanto para os que ainda nunca ouviram falar em Xenosaga (o que é meio difícil se você considerar o megassucesso que a série se tornou).

Como começou a passar recentemente no canal TV Asahi do Japão, levará um bom tempo para alguma emissora brasileira se interessar pela série. Mas, mesmo assim, se você pesquisar na Internet pode encontrar alguns episódios para assistir.

APROFUNDANDO-SE EM XENOSAGA

A perspectiva da produtora é totalizar a saga com seis episódios, lembrando que tudo indica que o quinto trata-se de Xenogears, título lançado para o PSone. Porém existem questões legais que impedem que a Monolith (produtora da série) use o nome Xenogears, uma vez que o título havia sido lançado pela Square Enix quando o time de produção da Monolith fazia parte da gigante dos RPGs.

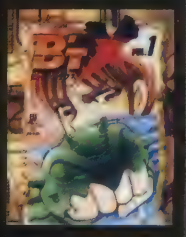
DESTAQUES DO MÊS

O QUE ACONTECE NO MUNDO DAS HQS E DOS MANGÁS NACIONAIS E INTERNACIONAIS

PUBLICAÇÕES NACIONAIS

B'TX

Formato | Mangá
Editora | JBC
Arte | Masami Kurumada
Roteiro | Masami Kurumada



B'tX teve sua estréia em meados de 1994 nas páginas da revista semanal *Shonen Ace*, e a série completa teve ao todo 16 volumes e terminou em 2000. Desenvolvido por Masami Kurumada (criador do megassucesso Cavaleiros do Zodíaco), *B'tX* narra as aventuras de Teppei Takamiya, um garoto órfão de 14 anos que vive com um cientista brilhante, Kotaro, seu irmão mais velho. Este é seqüestrado pelo Império das Máquinas, que busca dominar o mundo.

Teppei passa a carregar o fardo de resgatar seu irmão e, graças a um treinamento de cinco anos com Karen (uma fugitiva do Império das Máquinas), o jovem torna-se a única esperança de salvar a humanidade. Ao seu lado, Teppei terá a ajuda de X, um robô B't com inteligência artificial e sangue humano correndo em seu corpo cibernético.

Apesar das semelhanças com a série *Cavaleiros do Zodíaco* tanto no traço do desenho como em alguns aspectos da história, *B'tX* possui uma série de atributos que o classificam como um excelente mangá. Portanto, se você estava aguardando um título bom do gênero, fique de olho nesta nova série, que promete ser mais um sucesso no Brasil.

O MORTO DO PÂNTANO

Formato | HQ
Editora | Opera Graphica
Arte | Eugênio Colonnese
Roteiro | Eugênio Colonnese

Criado em 1967 por Eugênio Colonnese, *O Morto do Pântano* conta a psicodélica e tenebrosa história de um ser que vive em um sombrio e misterioso pântano. Sua principal ocupação diária é ajudar os humanos punindo os vilões que tentam invadir seu habitat natural. Esses vilões são, na verdade, ladrões, assassinos, traficantes; enfim, uma gama infindável de seres repugnantes que sempre acabam com sua cabeça e outros membros do corpo decepados.

Diferente do que muita gente pensa, *O Morto do Pântano* antecedeu em cinco anos as séries *Man-Thing* (*Coisa-Humana*, da Marvel) e *Swamp Thing* (*O Monstro do Pântano*, da DC), duas outras séries com protagonistas em cenários pantanosos e que fazem sucesso em muitos países até hoje.

Além disso, *O Morto do Pântano* surge como uma série complementar do gibi *Mirza, a Mulher Vampiro*. O álbum especial, lançado pela Editora Opera Graphica, traz sete das melhores histórias horripilantes e fúnebres de *O Morto do Pântano*, formando uma coletânea indispensável para aqueles que já conheciam o título ou mesmo para quem pensa em se aventurar em uma história arrasadora e surpreendente.

PUBLICAÇÕES INTERNACIONAIS

CASTLEVANIA: THE BELMONT LEGACY

Formato | HQ
Editora | IDW Publishing
Arte | E.J. Su
Roteiro | Marc Andreyko

Com o sucesso das HQs de Metal Gear Solid e Silent Hill, a editora IDW Publishing tratou de licenciar mais um título da gigante Konami para os quadrinhos. *Castlevania* é a série que estreou em março nos EUA.

Baseada na história de Castlevania Adventure (game de 1989 do clássico Game Boy), a minissérie terá cinco edições. O roteiro, escrito por Marc Andreyko (o mesmo de *Manhunter* e *Casefiles*), conta, em meados do século 16, na Romênia, a história de Christopher Belmont, um jovem que carrega a fama de ser um dos melhores caçadores de vampiros e mesmo assim tem sua esposa seqüestrada pelos sugadores de sangue. Com isso, o empalador de vampiros parte em uma missão para salvar sua mulher e ainda enfrentar o conde Drácula.

A arte é feita por E.J. Su (conhecido por seu excelente trabalho em *G.I. Joe vs. Transformers*), ou seja, a qualidade visual é excelente.

Mesmo para quem nunca jogou o game no Game Boy vale a pena ler os quadrinhos. Resta torcer para que uma editora brasileira os distribua ou que alguma importadora os traga o quanto antes.

METAL GEAR SOLID

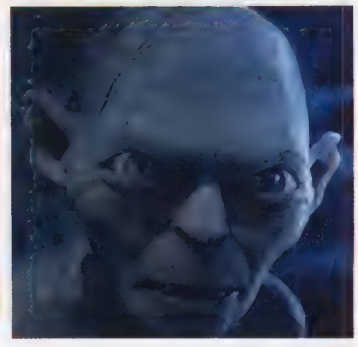
Formato | HQ
Editora | IDW Publishing
Arte | Ashley Wood
Roteiro | Kris Oprisko

Os fãs de Solid Snake já podem curtir as aventuras do agente mais famoso dos games nos quadrinhos da IDW Publishing. Baseado na trama de Metal Gear Solid, título para PSone, a HQ mensal está no oitavo título e conta exatamente o combate entre Snake e a escultural Sniper Wolf nos confins da ilha de Shadow Moses.

A arte ficou a cargo de Ashley Wood (famoso por várias HQs, como *Swallow* e *Popbot*, ambas da IDW), e a adaptação do roteiro, nas mãos de Kris Oprisko, que já trabalhou em diversas produtoras de jogos como character design e roteirista ajudante.

O visual dos quadrinhos ficou formidável, com misturas de cores frias e traço rebuscado, algo que indiretamente a série sempre teve com Yoji Shinkawa (character design da série). A narrativa também se desenvolve de forma inteligente, fazendo com que você queira ler a próxima edição mesmo que já conheça a história em todos os aspectos. Enfim, é uma pedida indispensável para qualquer fã de Metal Gear que curte quadrinhos.

VIDA LONGA AO REI



VERSÕES ESTENDIDAS DE *O SENHOR DOS ANÉIS* PARA OS QUE SOFREM DE CRISE DE ABSTINÊNCIA

As adaptações bem-sucedidas de livros para filmes não são tão comuns quanto se poderia esperar. Produções como *Clube da Luta*, *O Silêncio dos Inocentes* ou *As Horas* são exceções. *Senhor dos Anéis* pode ser incluído nessa lista. Sucesso estrondoso no cinema e dona de 17 Oscars, a trilogia realizada pelo até então desconhecido diretor Peter Jackson é tida como uma das adaptações mais fiéis e, ao mesmo tempo, originais da história do cinema. A primazia técnica misturada à dramaturgia de primeira e a um excelente elenco resultou em filmes cujo impacto só pode ser comparado ao do lançamento da trilogia original de *Guerra nas Estrelas*, iniciada em 1977.

O primeiro filme, *A Sociedade do Anel*, chegou às telonas em 2001 e os outros dois, *As Duas Torres* e *O Retorno do Rei*, nos dois anos seguintes. Os três têm aproximadamente 3 horas de duração cada. Só que havia muito mais material, deixado de fora nas ilhas de edição.

Com o boom dos DVDs e do mercado de cinema em casa, Peter Jackson percebeu que o material extra poderia ser integrado a versões caseiras. Assim, novos efeitos especiais e nova trilha sonora foram produzidos para que as cenas extras se integrassem imperceptivelmente às *originais*. Surgem então as versões estendidas de *Senhor dos Anéis*. São absurdos quatro DVDs para cada título, dois para o filme e dois para extras. Além de cenas mais longas, você verá algumas inéditas, como um confronto final entre Gandalf e Saruman, um clima entre Eowyn e Faramir, Frodo e Sam sendo confundidos com Orcs em Mordor e outros acontecimentos que mereciam ter ficado nos originais, mas que foram excluídos porque os filmes eram longos demais e incomodavam os exibidores.

Além da excelente qualidade de vídeo e áudio dos filmes (inclusive o novo suporte a DTS), os pacotes contam com aproximadamente seis horas de material extra para cada um dos filmes, que incluem entrevistas, making-of, desenhos de produção, comentários e muito mais. É uma pena que as edições especiais não tenham sido lançadas no Brasil e que não haja previsão para isso. O jeito é importar, mas acredite: elas valem cada centavo investido.

Os extras incluem entrevistas com Liv Tyler e Christopher Lee

Senhor dos Anéis:* *A Sociedade do Anel

Direção | Peter Jackson
Tempo de filme | 3h28min (o original tem 2h58min)
Ano | 2001

Senhor dos Anéis:* *As Duas Torres

Direção | Peter Jackson
Tempo de filme | 3h28min (o original tem 2h59min)
Ano | 2002

Senhor dos Anéis:* *O Retorno do Rei

Direção | Peter Jackson
Tempo de filme | 4h10min (o original tem 3h21min)
Ano | 2003

MÚSICA ELETRÔNICA PARA MAIORES

O RETORNO DO PRODÍGIO INGLÊS

Depois de ditar as regras da música eletrônica e desaparecer por sete anos, a banda Prodigy está de volta. Liam Howlett dispensou os outros dois integrantes da formação original e chamou convidados especiais para participar do mais novo disco da banda, *Always Outnumbered, Never Outgunned*. Assim, os irmãos Gallagher, a atriz Juliette Lewis e outros cantores participam das onze faixas do álbum.

Com o CD *The Fat of the Land*, a banda criou uma referência dentro da música eletrônica com um som inédito e original. No novo disco sobra influência de todos os lados – Rob Zombie, Beastie Boys, Chemical Brothers e até Michael Jackson entram na mistura de acid house com punk rock. Isso pode não parecer bom para os fãs puritanos, mas acredite: a banda conseguiu injetar sua personalidade nessas influências. O resultado não é tão bom quanto *The Fat of*, mas ainda assim empolga.

PRODIGY – *ALWAYS OUTNUMBERED, NEVER OUTGUNNED*
Cotação ★★★½
Preço | R$ 19,90 (em média)

HEAVY-METAL COMO DEVE SER FEITO

UM DOS MELHORES TRABALHOS DA BANDA SUECA

Apesar de o HammerFall não ter nem uma década de carreira, já é possível considerá-lo como uma das mais importantes bandas de metal melódico da atualidade. *Chapter V: Unbent, Unbowed, Unbroken* pode ter um nome extenso e complicado, mas consegue transmitir a verdadeira essência da banda.

O álbum apresenta os aspectos mais variados possíveis. Faixas como "Fury of the Wild" e "Hammer of Justice" mostram refrões empolgantes e solos magistralmente executados. "Never, Ever" é uma balada que se desenvolve de forma surreal e que sintetiza perfeitamente o quão brilhante é o vocal de Joacim Cans. Há ainda a instrumental "Imperial", que, apesar de curta, consegue passar a idéia medieval que a banda sempre mostrou.

Este pode ser considerado o disco mais completo, apresentando em todas as faixas elementos que definem a originalidade do álbum e a personalidade da banda.

HAMMERFALL – *CHAPTER V: UNBENT, UNBOWED, UNBROKEN*
Cotação ★★★★
Preço | R$ 40,00 (em média)

ASSASSINOS!

ROCK INGLÊS TIPO EXPORTAÇÃO

Quando *Hot Fuss*, primeiro álbum do The Killers, atinge seus tímpanos, a primeira coisa que chega a seu cérebro é: rock/pop inglês detectado. Pois é, o genuíno e influenciado rock do The Killers pertence a cidade de Las Vegas, nos EUA.

Algumas faixas, como "Change Your Mind", lembram muito a primeira fase do Radiohead, com *Pablo Honey*. Mas se você for listar todas as bandas que influenciam o The Killers precisará de umas seis colunas como esta.

Os vocais de Brandon Flowers marcam e trazem uma melodia melancólica, mas não chegam à tristeza. Além dos vocais, a linha melódica do baixo e os alucinantes efeitos de música eletrônica misturados com um teclado deixam o som na cabeça.

Hot Fuss alterna entre o pop e o alternativo na medida exata.

THE KILLERS – *HOT FUSS*
Cotação ★★★★
Preço | R$ 35,00 (em média)

PREVIEWS NA REDE

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

SOCOM é, sem dúvida, o jogo online de maior sucesso no Brasil e no resto do mundo. No terceiro título da série, a maior novidade é a presença de 20 veículos como meios de transporte, além das mais de 30 armas disponíveis, que poderão ser equipadas com cerca de 20 acessórios variados.

Desta vez o game trará um sistema de streaming que deixa os mapas pelo menos cinco vezes maiores que os dos games anteriores sem torná-los lentos nas várias conexões dos jogadores. SOCOM 3 tem tudo para ser mais um dos excelentes títulos do PS2 a conquistar legiões de jogadores.

Produção | Zipper Interactive
Distribuição | SCEA
Lançamento | Novembro de 2005

TOCA RACE DRIVER 2006

TOCA 2006 é a promessa da Codemasters para o final deste ano. Como nas versões anteriores, o simulador de corrida contará com um modo carreira com história e evolução do piloto no mundo profissional.

As principais novidades são as informações dos carros e os eventos durante a trama. Os jogadores poderão competir em sete torneios de categorias diferentes. Quanto ao modo online, o game promete partidas com até dez jogadores simultaneamente. O game tem tudo para ser mais um excelente título de corrida na rede online do PS2.

Produção | Codemasters
Distribuição | Codemasters
Lançamento | Novembro de 2005

SUGESTÃO ONLINE DO MÊS

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Com o lançamento de Fight Night 2, os jogadores podem se saciar do gênero de luta no universo online. No entanto, muita gente prefere aquela pancadaria megalomaníaca, repleta de golpes e habilidades praticamente impossíveis no mundo real. Mortal Kombat é a melhor (e talvez a única) pedida para esse nicho de jogadores.

Deception é a melhor versão 3D da série e consegue transmitir a verdadeira essência do Mortal Kombat: sanguinário e viciante a todo o momento. Os melhores personagens da série se confrontam com novos guerreiros, todos com suas melhores habilidades, seus dois fatalities e os novíssimos haraquiris, nos quais você realiza um rito kamikaze na hora do Finish Him, o que impede que o oponente realize um fatality em você.

Para o modo online, além de toda a dinâmica dos combates há os modos puzzle kombat e chess kombat, que garantem não apenas uma nova experiência de jogo mas também um desafio online mais descontraído.

Ou para decepar seus adversários, jogar um tetris ou xadrez, o que interessa é que Mortal Kombat é um game excelente tanto offline como online. É Flawless Victory para ele.

LANÇAMENTO ONLINE DO MÊS

FIGHT NIGHT ROUND 2

Produção | EA Sports
Distribuição | EA GAMES
Nota | ★★★★★

Sangrando até a morte | O game continua impecável, com uma qualidade absurda. Sem falar no modo online, que continua arrasando
Nocaute | As melhorias do game ficaram interessantes, mas para muitos jogar o segundo game pode ser repetitivo

São poucos os jogos de boxe que marcaram tanto quanto Fight Night. A segunda versão do game consegue não apenas manter toda a essência e a qualidade da primeira versão como também trazer uma série de novidades e melhorias capazes de deixar o título obrigatório para qualquer jogador, fã ou não do esporte jogando offline ou online.

Os gráficos estão mais detalhados, o que permite notar claramente que toda a qualidade gráfica e os polígonos extras foram usados nos atletas, e não no cenário ou na platéia. A câmera assume uma nova dinâmica visual, com ângulos distintos em relação a cada golpe ou posição dos atletas. Porém, o que a deixa mais desigual em relação à do primeiro são os momentos críticos da luta, nos quais a tela adquire um efeito blur sutil para deixar a adrenalina do combate desesperadora a cada golpe.

No intervalo de cada round você pode cuidar dos sangramentos e dos inchaços, o que dá um realismo muito maior ao game. Sem falar da inclusão da indicação dos analógicos quando a visão fica turva enquanto você está desmaiado no chão, que facilita para quem joga com muito lag. Enfim, a pancadaria online que já era arrasadora no primeiro jogo continua mais frenética e realista na nova versão.

TOP 10

GAMES ONLINE MAIS JOGADOS EM MARÇO

1º Champions: Return to Arms
2º SOCOM 2
3º Fight Night Round 2
4º Need for Speed: Underground 2
5º Mortal Kombat: Deception
6º Monster Hunter
7º Resident Evil: Outbreak
8º Killzone
9º Final Fantasy XI
10º Call of Duty: Finest Hour

ARENA DE TITÃS

Todo mês a seção online da PlayStation Power traz a Arena de Titãs. Neste espaço, você pode divulgar seu clã de partidas online e marcar disputas contra outras equipes brasileiras.

Para isso, basta enviar os seguintes dados: nome do jogo, nome do clã e e-mail ou site para contato. Desse modo você poderá desafiar clãs nacionais e, quem sabe, criar campeonatos dos jogos mais disputados.

Confira os dois primeiros clãs da Arena.

NOME DO CLÃ	JOGO	CONTATO
Destroyers	NfS:Underground 2	rob_dest@bol.com.br
Headshot Masters	Killzone	hsm@zipmail.com.br

Obs.: A PlayStation Power não se responsabiliza pelos contatos entre os clãs desta seção.

DÚVIDAS DO UNIVERSO ONLINE

PAGA QUANTO?

Olá galera da PSPower! Gostaria de parabenizá-los pela excelente qualidade da revista e emendar uma dúvida do universo online. Todos os jogos online são pagos? Como funciona? Grato pela atenção!
Eugênio Cardoso – Por e-mail

Olá, Eugênio! Agradecemos os elogios! Quanto à sua dúvida, todos os jogos online são gratuitos no PS2. Os únicos que são pagos são o Everquest e o Final Fantasy XI, ambos com um valor mensal em dólar cobrado na fatura do seu cartão de crédito internacional.

Tem alguma dúvida, crítica ou sugestão quanto ao universo online? Escreva para nós! Aproveite também para enviar o nome e o contato do seu clã.
Por carta: Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar – CEP 01414-001 – São Paulo/SP | Por e-mail: pspower@digerati.com.br

POR TRÁS DO JOGO: WIPEOUT

O MAKING OF DE UM CLÁSSICO DO PS1 PRONTO PARA VOLTAR NO PSP

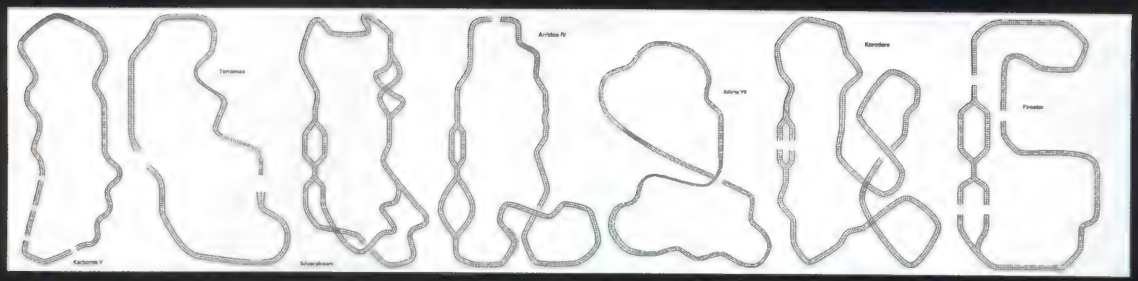
Poucos títulos na história dos games tiveram a importância cultural de Mario, Zelda ou da série Final Fantasy. Um deles foi Wipeout. Esse jogo ditou as regras culturais, técnicas e artísticas de toda uma geração. Tornou-se, inesperadamente, o garoto-propaganda do PS1, e desde 1999 virou ídolo dos movimentos cyber, techno e futurista. O jogo foi baseado nas idéias de Jim Bowers (então designer da Psygnosis) para o original Matrix Marauders, conforme lembra o chefe de design do Wipeout, Nick Burcombe: "Na teoria, Jim criou um design complexo, no qual naves futuristas voavam em um tipo de pista de corrida detonando as adversárias. A estratégia e os hitpoints determinavam os vencedores. O lançamento forçado do jogo surtiu resultados negativos, porém o desenho das naves era ótimo. Mais tarde isso seria reaproveitado em Wipeout. Na época eu estava finalizando Mario Kart, mas achei que aquele era o melhor jogo que já havia testado."

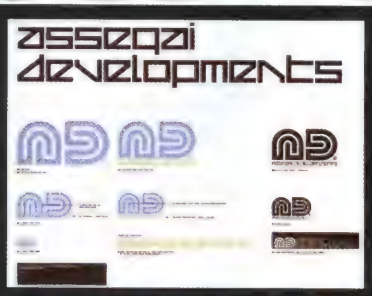
Uma coisa levou à outra, e, como é de costume na Inglaterra, tudo acabou na mesa de um bar. Burcombe explica: "Jimmy e eu fomos ao Shrewsbury Arms (famoso pub inglês) para discutir a idéia. Foi lá que surgiu o nome Wipeout (destruição total). Era um termo cool, vigoroso e desencanado. Pensamos, então, na música e decidimos correr atrás de um remix de 'Wipe out' (da banda Surfaris) feito pelo Prodigy, na época uma de nossas bandas preferidas. Queríamos juntar a voz de Liam Howlett (vocalista do Prodigy) com as batidas frenéticas da música. A idéia colou. E, claro, ninguém contestou o nome do jogo. Alguns até tentaram, mas em poucos minutos mudaram de opinião. Tudo funcionou perfeitamente."

Dos muitos avanços em Wipeout, o destaque ficou para a incorporação progressiva da empresa de design gráfico, The Designers Republic (TDR), ao jogo. "O plano era que eles fizessem somente o logo e a embalagem", explica o diretor de arte do Wipeout, Lee Carus. "Mas, muito por acaso, eles acabaram entrando no game de fato, com elementos

VANGUARDA FASHION

Wipeout é um exemplo surreal e bem-acabado da estética da TDR. Esse estilo está presente em todo o jogo, e você poderá conferir a versão atualizada em Wipeout Pure.





visíveis nas naves e nos cenários." Diferente de outros jogos, contudo, a presença de uma empresa real no game teve resultados excelentes e apenas agregou valores ao projeto, sem desviar o foco das atenções. Segundo Ian Anderson, da TDR, essa parceria foi "muito positiva, criativa e boa para ambos os lados. Nick Burcombe sabia que nós estávamos mais preparados que ele para dar forma aos seus pensamentos. Foi um alívio ver que lidávamos com idéias, e não com egos." Susan Campbell, gerente da marca Wipeout, endossa esse sentimento: "A parceria foi natural e simbiôntica. Eles reconheceram que o jogo era único e entenderam sua importância na indústria." A Psygnosis acertou em cheio: o estilo da TDR se encaixou perfeitamente no game e ajudou a propulsar sua aceitação além do universo nuclear dos jogadores viciados, o que chamou a atenção de gigantes do design, sobretudo no Reino Unido.

A trilha sonora de Wipeout logo virou febre nas danceterias da Europa (veja o box ao lado). Mesmo depois do sucesso bombástico, o design da maioria dos games permaneceu insatisfatório, conforme explica Carus. "Eu não vejo muito estilo nos jogos por aí. Alguns desenvolvedores tentaram uma abordagem mais sofisticada, mas não conseguiram criar uma visão artística ímpar. Se você quer fazer algo bem-feito, saia do mundo dos jogos, busque idéias legais no mundo real e contrate as pessoas certas para fazer o trabalho."

Anderson concorda: "Adoraríamos trabalhar de novo em um projeto como o Wipeout. Houve uma mudança drástica na indústria de games desde a criação do jogo. Agora os gigantes do segmento são mais corporativos, e não tenho certeza se querem empresas criativas, como a TDR, se envolvendo em um projeto. Espero encontrar logo parceiros dispostos a investir nos aspectos mais culturais e artísticos dos jogos. Estou certo de que essas pessoas estão em algum lugar por aí..."

DIREITOS MUSICAIS

Wipeout foi o primeiro jogo a usar músicas licenciadas em sua trilha sonora. "Apenas olhando para trás é que vejo o grande avanço que tivemos", diz Burcombe. "Desde o começo eu soube que o Wipeout teria músicas de minha preferência, como é o caso do Prodigy. Faz tempo que faço parte da cena musical eletrônica, ainda que muitos achem esse estilo repetitivo. A verdade é que nenhum outro estilo poderia ser mais adequado ao jogo."

Porém, muitas das bandas preferidas de Burcombe foram descartadas pelo departamento de marketing: "Elas não tinham apelo na época, mas algumas ficaram conhecidos mais tarde, como a Orbital. Fui pessoalmente conhecer Paul e Phil Hartnoll (da Orbital), em Londres. Eles se envolveram com o projeto e compuseram 'Petrol'. O resto é história."

Trapaças para os maiores títulos do videogame mais vendido da história

PS2

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

BÔNUS

Complete o jogo pelo menos uma vez para habilitar a opção Free Mission (jogue em qualquer missão usando qualquer avião habilitado), a opção Music Player (escute qualquer uma das músicas) e a opção CG Viewer (vejas as cenas em computação gráfica).

Habilitar Falken

Consiga todas as partes perdidas nas missões 12a, 12b, 16a, 16b e 27a. Você precisa destruir um andar em cada uma.

Habilitar F22A

Complete o modo Arcade.

Habilitar X-02

Consiga todas as aeronaves, exceto a Falken.

Piloto automático

Durante o vôo, segure L2 + R2.

Mudar visão

Durante o vôo, aperte R3.

MEDALHAS

Bronze Shooter – destrua 5 inimigos com a metralhadora.

Bronze Wing – consiga ranking S em todas as missões na dificuldade Normal.

Desert Eagle – não permita que mais de 3 aliados morram nas missões 16A ou 16B.

Bronze Ace – destrua 200 targets.

Silver Ace – destrua 500 targets.

Gold Ace – destrua 1.000 targets.

Gold Shooter – destrua 50 inimigos com a metralhadora.

Gold Wing – consiga ranking S em todas as missões na dificuldade Expert.

Grand Falcon – derrube os 16 aviões nomeados na dificuldade Normal ou maior.

Guardian – derrube 10 aviões que estavam com a mira de míssil travada em um dos seus aliados.

Lightning Hammer – proteja todos os 8 tanques.

Needle's Eye – consiga o Perfect da AWACS nas 6 aterrissagens e decolagens.

Silver Shooter – destrua 15 inimigos com a metralhadora.

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

HABILITAR FONGLING

Complete o jogo uma vez e inicie uma nova partida a partir do save criado.

NOVAS ARMAS

Complete o jogo recebendo rankings diferentes para começar uma partida com novas armas.

Dificuldade Easy, ranking A – todas as pistolas e a shotgun.

Dificuldade Easy, ranking S – todas as armas, exceto o rifle Charged Particle.

Dificuldade Recommended, ranking A – todas as armas, exceto o rifle Charged Particle.

Dificuldade Recommended, ranking S – todas as armas com munição infinita, exceto o rifle Charged Particle.

Dificuldade Extreme, ranking A – todas as armas com munição infinita, exceto o rifle Charged Particle.

Dificuldade Extreme, ranking S – todas as armas com munição infinita.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

SELECIONAR MÚSICA

Durante a corrida, segure L2 + R2.

HABILITAR VEÍCULOS

Assassin Compact Car
Consiga 15 takedowns.

Assassin Muscle Car
Consiga 30 takedowns.

Assassin Coupe Car
Consiga 60 takedowns.

Assassin Sports Car
Consiga 100 takedowns.

Assassin Super Car
Consiga 150 takedowns.

Hotrod clássico
Consiga medalha de ouro em todos os special events.

Custom Compact Car
Consiga 10.000 Burnout points.

Custom Coupe Car
Consiga 50.000 Burnout points.

Custom Muscle Car
Consiga 25.000 Burnout points.

Custom Sports Car
Consiga 100.000 Burnout points.

Custom Super Car
Consiga 200.000 Burnout points.

Compact DX Car
Consiga quatro medalhas de ouro.

Muscle DX Car
Consiga 10 medalhas de ouro.

Coupe DX Car
Consiga 18 medalhas de ouro.

Sports DX Car
Consiga 25 medalhas de ouro.

Super DX Car
Consiga 32 medalhas de ouro.

Muscle Types 1, 2 e 3
Consiga medalha de ouro na corrida Silver Lake Compact Grand Prix.

Coupe Types 1, 2 e 3
Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Muscle Grand Prix.

Sports Types 1, 2 e 3
Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard Coupe Grand Prix.

Tuned Compact
Consiga medalha de ouro na corrida Downtown Race 1.

Tuned Coupe
Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard Face-Off.

Tuned Muscle
Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Race.

Tuned Sports
Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Race 2.

Tuned Super
Consiga medalha de ouro na corrida Island Paradise Face-Off.

Modified Compact
Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Face-Off.

Modified Muscle
Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 1.

Modified Coupe
Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Race.

Modified Sports
Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 2.

Modified Super
Consiga medalha de ouro na corrida Golden City Face-Off.

Compact Prototype
Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 1.

Muscle Prototype
Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 2.

Coupe Prototype
Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 1.

Sports Prototype
Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 2.

Super Prototype
Consiga medalha de ouro na corrida Gold Medal GP.

Dominator Compact
Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Face-Off.

XENOSAGA EPISODE 2

Por Renato Siqueira e Rodrigo Vieira

JENSEITS VON GUT UND BÖSE, A NOVELA ESPACIAL

Xenosaga continua. A série nasceu no PSone, quando a Square lançou Xenogears, o quinto episódio de uma série de seis com planos de abranger mais de 10.000 anos de história. Quando a equipe de produção abandonou a empresa, o nome foi perdido, mas restou boa parte da saga nesta série supostamente independente. Aqueles que acompanharam as aventuras de Shion Uzuki e sua criação, a guerreira eletrônica KOS-MOS, viajarão por novos planetas e poderão conhecer o irmão da protagonista e saber mais sobre sua infância no segundo episódio, Jenseits von Gut und Böse (do alemão, Além do Bem e do Mal). O enredo traz paralelos e simbolismos da religião cristã. Os personagens do original estão de volta: Chaos, Jr. e Albedo, assim como Margulis, todos com um visual mais realista. Novos robôs gigantes também aparecem na continuação. O enredo é centrado em Jr., em Albedo e na misteriosa fundação Kukai e seu diretor, Gaignun Kukai. Além disso, há uma história paralela entre Jr. e MOMO. Mais surpresas sobre Zohar, o misterioso monólito enfeitado com um X, também devem ser reveladas.

GRÁFICOS	★★★★★
SOM	★★★★★
JOGABILIDADE	★★★★★
DIVERSÃO	★★★★★
NOTA	★★★★★

GUT | As mudanças nos gráficos são bem vindas e o novo sistema de batalha funciona

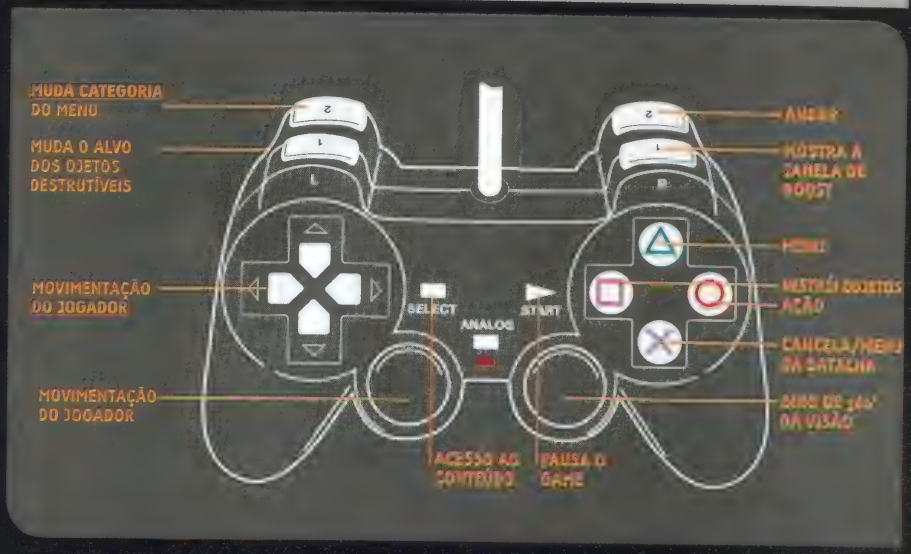
BÖSE | A dublagem e a trilha perdem feio para o primeiro, o game é curto e pouco da história é revelado

PRODUÇÃO Monolith DISTRIBUIÇÃO Namco GÊNERO RPG
JOGADORES 01 SITE *http://www.namco.com* PLATAFORMA PS2

ABREVIAÇÕES

%DMG = dano sofrido
AATT = aura baseada em ETATK
AATTP = aura baseada em PATK
acc = acessórios
AGL = agilidade
ARM = estatísticas da armadura
aura etd = aura baseada em etd
aura phd = aura baseada em phd
BATT = ETATK
BATTP = PATK
BG = impulsão média
CATT = contra-ataque
cboost = aumento da contagem
cca = estimativas
chr = personagem único
chrs = personagem múltiplos
CPTS = pontos de classe
DEX = estatísticas de destreza
EATK, EAT = estatísticas de ataque de Eter
EDEF, EDF = estatísticas de defesa de Eter
EP = poder de Eter
ESL = evento
esp = especiais
ETATK = tipo de ataques com Eter
etd = dano de Eter
EVA = estatísticas de evasão
EXP = pontos de experiência
FATT = fogo baseado em ETATK
FATTP = fogo baseado em PATK
fire etd = fogo baseado em etd
fire phd = fogo baseado em phd
HP = energia
IATT = gelo baseado em ETATK
IATTP = gelo baseado em PATK
ice etd = gelo baseado em etd
ice phd = fogo baseado em phd
na = não aplicável
NS = nada especial
PATK = ataque físico
phd = dano físico
POW = poder, estatísticas de força
prob. = probabilidade
SG = acionar medida
SPTS, = pontos de habilidade
STATT = ataque especial
std = dano de ataque especial
STR = estatísticas de força
TATT = trovão baseado em ETATK
TATTP = trovão baseado em PATK
thunder etd = trovão baseado em mgd
thunder phd = trovão baseado em phd
VIT = estatísticas de vitalidade
VS = contra

COMANDOS



FASES

As fases de Xenosaga II são bem objetivas e sem muitos segredos. É só ir caminhando e explorando as fases para encontrar itens e chefes. Estão relacionados abaixo todos os itens, keys e habilidades que você deve coletar em Xenosaga II, divididos pelo nome das fases. Você tem de ficar atento às numerações das portas. Cada chave que você pegar terá o número da porta à qual você deve ir. A cidade é bem grande, e será necessário um pouco de trabalho para circular por ela até que você se acostume.

OLD MILTIA

Power Shield, Nano Sphere, Nano Repair A, Nano Repair A, Revive S, Skill Upgrade D, Bio Sphere,

SECOND MILTIA A

5 Skill Upgrade A, Antidote L, Ether Pack S, Revive S, Revive S, Revive S, Revive S, 5 Skill Upgrade A, Bio Sphere, Bio Sphere, Revive S, Revive S.

SECOND MILTIA B

Bio Sphere, Med Kit S, Med Kit S, GS Path, Boost Max, Segment File, Decoder 06, Love Letter, Bio Sphere, 5 Skill Upgrade A, Med Kit S, Sidney's Letter, Boost Max, Spade Letter, Heart Letter, Med Kit S, Club Letter, Diamond Letter, Decoder 11, Secret Box, Secret Key 6, Skill Upgrade D, Skill Upgrade D, Skill Upgrade D, Facility Key, Class Upgrade C, Class Upgrade C, Bio Sphere, 5 Skill Upgrade A, Rejuvenator M, Teddy Bear, Secret Key 11, Decoder 01, 10 Skill Upgrade D, 10 Class Upgrade C, Bio Sphere.

SUBCONSCIOUS DOMAIN

Skill Upgrade C, Skill Upgrade C, Revive S, Revive S, Med Kit M, Med Kit M, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Decoder 04, Antidote H, Antidote H, Boost Max, Med Kit S, Antidote L, Antidote L, Ether Pack S, Ether Pack S, Bio Sphere, Bio Sphere, Bio Sphere, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Rejuvenator M, Ether Pack M, Ether Pack M, Ether Pack M, 10 Skill Upgrade A.

DAMMERUNG

Med Kit S, Med Kit S, Ether Pack S, Med Kit M, Decoder 18, Rejuvenator DX, Secret Key 7, Med Kit L, Ether Pack, Bio Sphere, Bio Sphere, Secret Key 8, Skill Upgrade E, Skill Upgrade E, Rejuvenator DX, Skill Upgrade C, Skill Upgrade C, Decoder 15.

ELSA
Decoder 14, Robot Part Right Arm, Decoder 07, Secret Key 5, Robot Part Left Arm.

ORMUS STRONGHOLD
Charge Recover, G Slow Guard, Nano Repair A, Nano Repair A, Nano Sphere, Nano Sphere, Nano Repair Z, Nano Repair Z, Nano Repair A, Nano Repair A, Nano Repair A, Secret Key 14, 6 Class Upgrade B, Decoder 02, Secret Key 9.

DURANDAL
ZAZA's Clue 1, ZAZA's Clue 2, ZAZA's Clue 3, ZAZA's Clue 4, ZAZA's Clue 5, ZAZA's Clue 6, ZAZA's Clue 7, 20 Skill Upgrade D, Rejuvenator E, Decoder 17, Curry Recipe, Hyper Fertilizer, Secret Key , Water Tank A Key, Stella's Hairpin, Stella's Shoes, Stella's Corset, Class , Memory Locket, Secret Key , Wedding Ring, Secret Key 17, Power Battery, Pink Maid Uniform. Rules of High Society. Statue Blueprint. Unlock, Secret Key, King's Key, Ether Pack M, Med Kit M, 5 Skill Upgrade D, Decoder , Red Eye Fish Print, Revive , Revive DX, Vault Key, Med Kit DX, Med Kit DX, Med Kit DX, Med Kit DX, Secret Key 18.

SUBMERGED CITY
G Blind Guard, G Weak Guard, Quick Charge, Nano Repair Z, Nano Repair, Nano Repair A, Nano Repair Z, Decoder 09, Nano Sphere, Nano Sphere, G Poison Guard, Nano Repair A, G ST Double.

LABYRINTHOS
Med Kit S, Med Kit S, Secret Key 13, 5 Skill Upgrade A, Antidote H, Antidote H, Med Kit S, Decoder 05, Secret Key 20, Boost Max, Rejuvenator E, Bio Sphere, 5 Skill Upgrade D, Antidote L, Med Kit M, Rejuvenator DX, Boost Max, 6 Class Upgrade B, Antidote H.

OMEGA SYSTEM
Music Box, Iron 4 Sheet Music, Robot Part Right Leg, Decoder 03, Toy Store Key, Secret Key 10, Decoder 13, Secret Key 28, Nano Sphere, Nano Repair Z, Med Kit M, Secret Key 24, Charge Boost, G Ether PD Guard, Nano Sphere, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Skill Upgrade B, Med Kit DX, Boost Max, Ether Pack DX, Ether Pack M. Skill Upgrade C.

POST-GAME
Water Tank B Key, Decoder 08, Secret Key 16, Robot Part Head, Secret Key 22, Robot Part Left Leg, Decoder 10, Bio Sphere, 20 Skill Upgrade D, 10 Class Upgrade C, Secret Key 25, Secret Key 26.

DESERT
G Ether PD Guard, Nano Repair A, G Poison Guard, Nano Repair A, Nano Repair A, G Lost Guard, Robot Part Body, Nano Repair A, G Stun Guard, Nano Repair Z, Nano Repair A, Nano Sphere, Nano Sphere, G Poison EP, Nano Sphere, Power Shield, Nano Repair Z, G Bind Guard ,Nano Repair Z ,Sequencer C.

FACTORY
Antidote L, Antidote L, Med Kit S, Med Kit S, Boost Max, Bio Sphere, Med Kit L, Secret Key 29, Antidote H, Antidote H, Bio Sphere, Skill Upgrade D, Ether Pack DX, Bio Sphere, Secret Key 30, Class Upgrade C, Pink Book, Sequencer A, 6 Skill upgrade E.

HEAVEN'S RUINS
Bio Sphere, Med Kit M, Secret Key 31, 6 Skill Upgrade E, Decoder 12, Sequencer D.

PERSONAGENS JOGÁVEIS

CHAOS
Um menino esbelto que aparenta ter 16 anos, mas sua idade é desconhecida. Seus pontos fortes são a expressão melancólica e a profundidade e o âmbito da conversação.

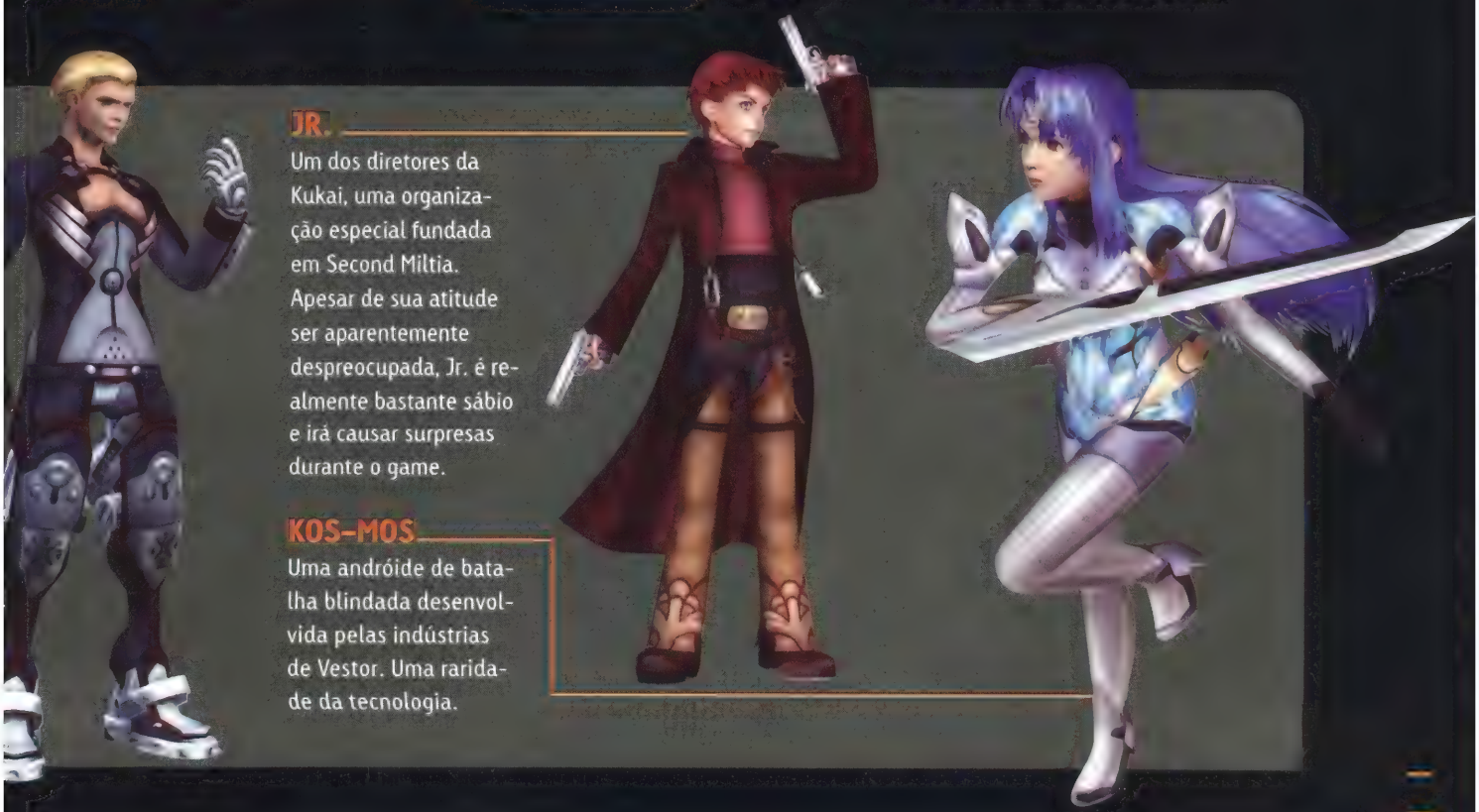
SHION UZUKI
Ela ajuda na investigação do desaparecimento do planetário, relacionado de alguma maneira ao projeto de Zohar. Desenvolveu um plano com a indústria governamental e com a privada.

MOMO
É um protótipo 100-Series (o humano sintético). Seu objetivo é desenvolver e observar Gnosis, uma forma de vida extraterrestre que só ela pode descobrir. Foi criada por Jaochim Mizrahi, cientista renomado, ao lado da esposa dele, Juli Mizrahi.

ZIGGY
Um ciborgue de combate cuja tarefa é recuperar e proteger MOMO.

DESCRIÇÃO DOS ÍTENS

Nome	Descrição
Med Kit S	Recupera 50% do HP
Med Kit	Recupera 25% do HP
Med Kit L	Recupera 75% do HP
Med Kit DX	Recupera todo o HP
Ether Pack S	Recupera 25% do EP
Ether Pack M	Recupera 50% do EP
Ether Pack DX	Recupera todo o EP
Rejuvenator M	Recupera 50% do HP e do EP
Rejuvenator DX	Recupera todo o HP e o EP
Rejuvenator E	Recupera todo o HP e o EP de todos os chrs
Antidote L	Cura efeitos do tipo L
Antidote H	Cura efeitos do tipo H
Revive S	Revive um chr e recupera 25% do HP
Revive DX	Revive e recupera todo o HP
Boost Max	Impulsão máxima
Bio Sphere	Recupera todo o HP e o EP de todos os chrs
Skill Upgrade A	Skill Points +10
Skill Upgrade B	Skill Points +30
Skill Upgrade C	Skill Points +50
Skill Upgrade D	Skill Points +100
Skill Upgrade E	Skill Points +500
Class Upgrade A	Class Points +10
Class Upgrade B	Class Points +50
Class Upgrade C	Class Points +100
Nano Sphere	Recupera todo o HP, o EP e o Arts.



JR.

Um dos diretores da Kukai, uma organização especial fundada em Second Miltia. Apesar de sua atitude ser aparentemente despreocupada, Jr. é realmente bastante sábio e irá causar surpresas durante o game.

KOS-MOS

Uma andróide de batalha blindada desenvolvida pelas indústrias de Vestor. Uma raridade da tecnologia.

LOCALIZAÇÃO DOS KEYS ITEMS

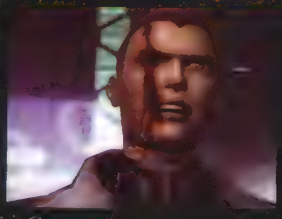
Nome	Localização
Decoder 01	GSC* No. 5
Decoder 02	Ormus Stronghold
Decoder 03	SA* No. 16
Decoder 04	Subconscious Domain
Decoder 05	Labyrinthos
Decoder 06	SMC*(Setor 02)
Decoder 07	SA* No. 14
Decoder 08	GSC* No. 13
Decoder 09	Submerged City
Decoder 10	Omega System
Decoder 11	Durandal
Decoder 12	Heaven's Ruins
Decoder 13	GSC* No. 35
Decoder 14	GSC* No. 27
Decoder 15	Dammerung
Decoder 16	GSC*No. 29
Decoder 17	GSC* No. 6
Decoder 18	Dammerung
Love Letter	GSC* No. 1
ZAZA's Clue 1	GSC* No. 4
ZAZA's Clue 2	GSC* No. 4
ZAZA's Clue 3	GSC* No. 4
ZAZA's Clue 4	GSC* No. 4
ZAZA's Clue 5	GSC* No. 4
ZAZA's Clue 6	GSC* No. 4
ZAZA's Clue 7	GSC* No. 4
Spade Letter	GSC* No. 2
Heart Letter	GSC* No. 2
Club Letter	GSC* No. 2
Diamond Letter	GSC* No. 2
Facility Key	GSC* No. 8
Stella's Shoes	GSC*No. 25
Stella's Hairpin	GSC* No. 25
Stella's Corset	GSC* No. 25
Water Tank A Key	GSC* No. 12
Water Tank B Key	GSC* No. 13

Nome	Localização
Spring Seed	GSC* No. 10
Summer Seed	GSC* No. 10
Autumn Seed	GSC* No. 10
Winter Seed	GSC* No. 10
Power Battery	GSC* No. 23
Sequencer A	Factory
Sequencer B	SMC* (Setor 01)
Sequencer C	Desert
Sequencer D	SA* No. 12
Wedding Ring	GSC* No. 15
Engagement Ring	GSC* No. 15
Hyper Fertilizer	GSC* No. 10
Vault Key	GSC* No. 31
Secret Box	GSC* No. 3
Curry Recipe	GSC* No. 6
Teddy Bear	GSC* No. 9
Memory Locket	GSC* No. 14
Music Box	GSC* No. 16
Entertainment Guide	GSC* No. 17
Rules of High Society	GSC* No. 17
Blue Maid Uniform	GSC* No. 17
Pink Maid Uniform	GSC* No. 17
Black Maid Uniform	GSC*n No. 17
Aqua Maid Uniform	GSC* No. 17
Statue Blueprint	GSC* No. 18
Pink Book	GSC* No. 21
Free Play Token	GSC* No. 24
Toy Store Key	GSC* No. 26
Red Eye Fish Print	GSC* No. 29
Iron 4 Sheet Music	GSC* No. 16
Unlock Code	GSC* No. 18
King's Key	GSC* No. 20
Sidney's Letter	GSC* No. 1
Robot Part Right Arm	SA* No. 14
Robot Part Left Arm	SA* No. 7

Nome	Localização
Robot Part Right Leg	SA* No. 16
Robot Part Left Leg	SA* No. 3
Robot Part Head	SA* No. 13
Robot Part Body	SA* No. 8
Secret Key 1	GSC* No. 1
Secret Key 2	GSC* No. 2
Secret Key 3	SA* No. 6
Secret Key 4	SA* No. 9
Secret Key 5	SA* No. 15
Secret Key 6	GSC* No. 3
Secret Key 7	Dammerung
Secret Key 8	SA* No. 1
Secret Key 9	SA* No. 4
Secret Key 10	GSC* No. 26
Secret Key 11	GSC* No. 11
Secret Key 12	GSC* No. 12
Secret Key 13	Labyrinthos
Secret Key 14	Ormus Stronghold
Secret Key 15	GSC* No.
Secret Key 16	SA* No. 18
Secret Key 17	GSC* No. 15
Secret Key 18	GSC* No. 33
Secret Key 19	GSC* No. 32
Secret Key 20	SA* No. 5
Secret Key 21	GSC* No. 14
Secret Key 22	SA* No. 2
Secret Key 23	SA* No. 11
Secret Key 24	Omega System
Secret Key 25	Omega System
Secret Key 26	SA* No. 10
Secret Key 27	Omega System
Secret Key 28	SA* No. 17
Secret Key 29	Factory
Secret Key 30	Factory
Secret Key 31	Heaven's Ruins

*Global Samaritan Campaign
*Segment Address
*Second Miltia City

MYSTERIOUS SWORDSMAN



Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR
1000	2500	400	150	24

VIT	EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
11	34	18	23	0	10

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Firelce	Pierc
100%	100%	75%	75%	150%
100%	200%	75%	75%	150%

Phys	Eter	SlashHit		
100%	110%	100%	Weak	Normal
50%	50%	100%	Normal	Normal

Notas Especiais

Inimigo (tipo)	Hit zone	Break
Bio	B, C	C-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Não	Sim	Possível	Possível

Itens	Rare itens
Revive DX (100%)	Skill Upgrade E (20%)

Ataques

1. Perfuração
2. Phoenix Montanha Cruz
3. Repressão
4. Visão Dismal (previne fraturas por 6 ataques)
5. Mantra

Dica

Se lembrar de usar stock, o chefe fica extremamente rápido. Uma prévia dos possíveis danos que você pode receber de ataques do chefe: %DMG 140 por ataque.

EXECITUS SAGITTA

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW
1760	1800	0	60	80

ARM	EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
10	40	5	10	5	5

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
175%	100%	200%	100%	75%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
250%	100%	100%	Normal	Fraco

Notas Especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	A, B, C	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Não	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Scrap Iron (50%)	Junked Circuit (20%)

Ataques

1. Sagitta Rifle
2. Sagitta Power

Dicas

Uma vez que a batalha começa, escolha de seus chrs. Você também pode usar o comando Move para colocar um chr atrás do chefe, assim é possível causar dano extra. MOMO é extremamente útil nesta batalha, os ataques de arco dela proporcionarão quantias obscenas de dano para o chefe.

G-88 LIBRA

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
3360	5800	600	450	40	24

ARM	EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
24	42	10	20	18	7

Danos de ataque

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	100%	250%	75%	50%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
150%	100%	100%	Normal	F

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	A, B	A-A

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Possível

Item	Rare item
SHP002 (100%)	GST Double (20%)

Ataques

1. Raio de Oct = 100 dmg para cada
2. ASM 1229 = 80 dmg para cada
3. Sonic Wall Break Through (cuidado! Ataque poderosíssimo) = 200 dmg para cada

Dicas

Quando o HP de Libra estiver aproximadamente pela metade, ele utilizará o golpe Sonic Wall Break Through. MOMO será o centro das atenções do chefe; mude-a de posição para que seja menos atacada. Com MOMO e Jr., execute dois stocks para atacar com o ● e causar um dano razoável.

SCUTUM [1] & PILUM [2]

1ª Batalha

[1] Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
480	6800	150	500	50	24

EAT	EDEF	DEX	EVA	AGL
22	5	20	8	4

[1] Danos de ataque

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
125%	200%	150%	75%	75%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
200%	100%	100%	Normal	Fraco

[1] Notas especiais

Inimigo[tipo]	Hit zone	Break
Mecânico	A, B, C	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

[1] Item	[1] Rare item
SHP002 [100%]	Charge Burst [20%]

[1] Ataques

1. Sentencer = 160 dmg para um chr
2. Fine Ray = 160 dmg para um chr
3. Armor Field
4. Thunder's Gift = 80 dmg para um chr
5. Medica
6. Refresh L
7. Refresh H
8. Shave Eye = 60 dmg para um chr

[2] Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
3360	6200	450	400	40	16

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
35	22	30	12	5

[2] Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
125%	200%	150%	75%	75%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
200%	100%	100%	Fraco	Normal

[2] Notas especiais

Inimigo[tipo]	Hit zone	Break
Mecânico	A, B, C	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

[2] Item	[2] Rare item
SHE002 [100%]	Speed [20%]

[2] Ataques

1. Ambulution = 80 dmg para um chr
2. Egalite Launcher = 180 dmg para todos os chrs
3. Attacker
4. Additional Bullet-Warehouse Transfer

Dicas

O AMWS Scutum é pilotado por Herman, enquanto Pilum é pilotado por Richard. Embora Pilum tenha menos HP, concentre-se primeiro em Scutum, que pode usar Medica. Recomenda-se utilizar MOMO para atacar Scutum com ●, enquanto Jr. e Chaos oferecem qualquer apoio e cura. O truque para esta batalha é usar MOMO para tirar Scutum antes de Pilum. Note que, se você foca primeiro em Pilum, Scutum estará constantemente curando o outro inimigo. Scutum é o robô da esquerda, Pilum é o da direita. MOMO será novamente seu melhor amigo nesta batalha, pois os ataques de arco serão o golpe mais útil contra o dois robôs.

BOSS 5

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
5760	15000	600	900	52	12

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
42	38	40	30	11

Dano de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
75%'	150%	200%	50%	50%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
150%	300%	100%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo[tipo]	Hit zone	Break
Bio	B, C	C-C-B-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Ether Pack DX [100%]	Skill Upgrade E [20%]

Ataques

1. AMD Bug Now = 100 dmg para um chr
2. ESW Output 20% 100 dmg para um chr
3. ESW Output 50% = 150 dmg para um chr
4. ESW Output 100% = 280 dmg para um chr
5. Cannibalism = 150 dmg para um chr
6. Mitorokaeshi = 190 dmg para um chr
7. Central Dogma Recovery Program
8. Unlimited Program

Dica

Sua zona fraca é CCBB, por isso você precisa de duas pessoas. Um ataque com ● depois de um CCBB pode causar 900 de dano de uma só vez.

ALBEDO

1ª Batalha

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
7680	21000	750	1200	65	50

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
53	48	40	99	12

Dano de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
75%	50%	50%	125%	50%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
175%	150%	100%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Bio	B, C	B-C-C-B	Sim

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nova Double Tech Awakening One (25%)

Ataques

1. Release of Desire
2. Carryon of Soul I
3. Carryon of Soul II
4. Carryon of Soul III
5. Shockwave of Thought
6. Thunder Blast
7. Ice Blast
8. Regeneration
9. Ether Spear

Dica

No princípio, não importa o quanto você o ataque, pois quase não o danifica. Continue o atacando. Depois de um tempo, aparecerá uma mensagem que diz que os braços dele estão sendo destruídos. Então você pode danificá-lo de verdade. Continue usando a mesma tática.

SCUTUM (1) & PILUM (2)

2ª Batalha

(1) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
19200	5000	0	0	500	300

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
300	220	30	25	5

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
150%	200%	150%	50%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	100%	100%	Normal	Fraco

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Veil CA (100%)	Charge Burst (20%)

Ataques

1. Sentencer
2. Lacteus Orbis
3. Fine Ray
4. Corrosive Gas
5. Armor Field
6. Thunder's Gift
7. Hero's Shield
8. Medica
9. Refresh L
10. Refresh H

(2) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
17700	4000	0	0	320	180

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
380	320	48	50	9

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	100%	100%	100%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
125%	100%	115%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Nenhum

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Veil CC (100%)	Speed (20%)

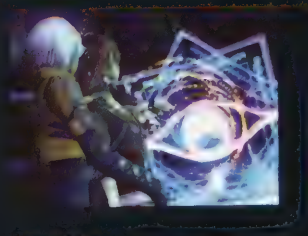
Ataques

1. Ambulution
2. Five Consecutive Crazy Dance
3. Egalite Launcher
4. Third Type Transfer Used Weapon Naglfar
5. Impale
6. Five Consecutive Crazy Dance
7. Boost One

Dica

Novamente são Pilum e Scutum, só que extremamente mais fortes. Como de costume, ataque Scutum primeiro e use a mesma tática de quando os enfrentou.

ORGUIA



Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
18000	27000	1800	1800	72	35
18000	27000	3600	1800	86	25

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
80	25	54	50	16
60	35	54	42	8

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	100%	150%	100%	100%
100%	100%	100%	200%	50%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
70%	75%	135%	Normal	Fraco
135%	75%	50%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	B, C	B-C-B-B
Mecânico	B, C	C-B-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare
Skill Upgrade E (100%)	Novo Double Tech Awakening Two (25%)
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

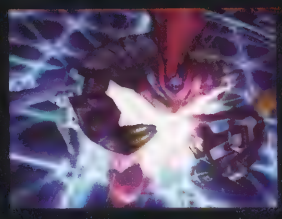
Ataques

1. Balin Cain
2. Balin Cain Globus
3. Globus
4. Quick
5. Medica
6. Refresh L
7. Refresh H
8. Night Before the Assassination
9. Sealed Throne
10. Manes Awakening
11. Vigrid
12. Valhala
13. Einherar
14. Ice Blast
15. Bloody Promise
16. Vain Promise
17. Manes-Controlled Second Virus
18. Manes-Controlled Program

Dicas

Você já viu a quantidade de ataques e poderes que esse chefe tem? Então, primeiro oriente-se às primeiras linhas das estatísticas. Depois de levar alguns golpes, Orguia muda suas táticas de batalha. Quando isso acontece, por favor se refira às segundas linhas de estatísticas. A primeira personalidade de Orguia é Eryu. Ela tem duas espadas. A segunda personalidade de Orguia é Jubas. Ela tem uma espada nessa forma. A zonas fracas de Orguia são BCBB e CBB. Fique atacando e cure seus chrs freqüentemente, pois o Valhala dela é poderoso e pode causar cerca de 400 de dano. Tente sempre estar com todos em stock 3 e MAX BOOST.

ESISSACHAR



Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
30400	10000	0	0	420	250

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
480	320	52	50	8

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
75%	150%	50%	75%	125%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Éter
150%	125%	100%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
EMAX300 (100%)	Nenhum

Ataques

1. Vicious Crimson
2. Mathales Rain
3. Angel Tower
4. Foreign Rose
5. In the Beginning
6. Foreign Rose II
7. Gungnir's One Strike
8. Refresh L
9. Refresh H
10. D Field

Dica

Não há muitos segredos para matar este chefe. Os melhores chrs para eliminá-lo são MOMO e Ziggy.

RÜD BLONDELL

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
17600	24000	1200	1200	80	18

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
62	24	45	42	9

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
150%	250%	100%	150%	50%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	100%	100%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	B-B-C

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade D (100%)	Skill Upgrade E (25%)

Dica

Blondel tem 17600 de HP e suas zonas fracas são BBC, B, Aura e Fogo. Assim, utilize mais Chaos e Ziggy.

NAGLFAR MAIN CANNON (1) & (2) KUFUGA VARY (2)

(1) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
35200	15000	0	0	400	50
6000	15000	0	0	400	50

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
500	50	40	0	6
500	50	40	0	6

(1) Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
125%	125%	200%	125%	125%
125%	125%	200%	125%	125%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
125%	125%	125%	Normal	Normal
125%	125%	125%	Normal	Normal

(1) Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Não
Mecânico	Nenhum	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível
Sim	Sim	Impossível	Impossível

(1) Item	Rare item
Charge Clean (100%)	EMAX300 (50%)

(1) Ataques

1. First Main Cannon Fire
2. Second Main Cannon Fire
3. Third Main Cannon Fire
4. All Main Cannon Fire
5. Counter Major
6. Autech Transfer
7. Support Heat Up

(2) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
2240	900	0	0	100	120

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
260	300	50	40	11

(2) Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	100%	100%	100%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	150%	150%	Fraco	Normal

(2) Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

(2) Item	Rare item
Scrap Iron (50%)	Junked Circuit (25%)

Dicas

35200 de HP é a primeira parte de Naglfar, 6000 é a segunda parte de Naglfar. Vá atacando primeiro pelas laterais dos mechs e não se esqueça do canhão. Cuidado, pois os ataques dele são um pouco perigosos.

HARGULIS (2ª BATALHA) (1) & BODY DOUBLE/S (2)

(1) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
20800	36000	2400	2400	100	27

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
110	38	60	64	10

(1) Danos de ataque

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
150%	75%	50%	25%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
150%	100%	100%	Normal	Fraco

Notas especiais

Inimigo(tipo)		Hit zone	Break
Bio	B, C	C-B-C-B	Sim

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Novo Double Tech Awakening 3 (25%)

(1) Ataques

1. Dakinigohazan
2. Makeishurazan
3. Rinkakakaiju
4. Shinniraitenju
5. Juuatsu
6. Eijakunijuuin
7. Eijakunijuuin Fuusatsu
8. Naibakuin
9. Gegokoin
10. Shotenkyuuchokuin
11. Seal of Immobility

(2) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
650	36000	2400	2400	100	27

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
90	38	60	64	8

(2) Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
-300%	150%	-225%	-150%	-275%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
-275%	-275%	-275%	Normal	Normal

(2) Notas especiais

Inimigo(tipo)		Hit zone	Break
Bio	B, C	Não	Sim

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Novo Double Tech Awakening 3 (25%)

(2) Ataques

1. Dakinigohazan
2. Makeishurazan
3. Rinkakakaiju
4. Medica

Dicas

As zonas frágeis deste chefe são CBCB e CB. Considerando que ele é bem fraco contra Eter, utilize bastante seu chr MOMO. Os três chrs que você estiver usando precisarão se curar regularmente além de atacar. Continue espancando o chefe. Ele expulsará uma sombra de dentro dele. Isso acontecerá quando ele estiver com a energia com menos de 1000 HP. Ignore os golpes da sombra e focalize seus ataques no chefe para vencer esta batalha.

GRIPS SISTER

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
22400	30000	1800	1800	75	40
22400	30000	1800	1800	75	40

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
90	26	52	44	8
90	26	52	44	8

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	150%	250%	50%	100%
100%	250%	150%	50%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
125%	125%	125%	Normal	Fraco
125%	125%	125%	Normal	Fraco

Notas especiais

Inimigo(tipo)		Hit zone	Break
Gnosis	B	B-B-B	Sim
Gnosis	B	B-B-B	Sim

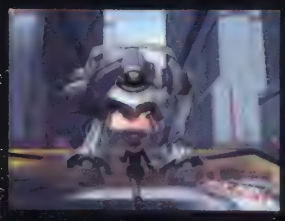
Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Yes	Possível	Possível
Sim	Yes	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade D (100%)	Skill Upgrade E (25%)

Dicas

Você pode enfrentar este chefe em dois lugares diferentes. Se for em First Miltia, considere a primeira linha das estatísticas. Se for em Flood City, considere a segunda. Ele não é difícil e quase não tem ataques, possui 22400 de HP e tem zona fraca em BBB.

INVERSION



Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
49600	52000	0	0	300	220

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
600	350	70	70	8

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
-100%	125%	-100%	225%	-100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
75%	75%	75%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Auto-Recover (100%)	Nenhum

Ataques

1. Spiral Ray
2. Air Homing Laser
3. AEE
4. Toll Shout
4. Ether Jamming
6. Quick
7. Refresh H

Dicas

Este chefe também não é nenhum bicho de sete cabeças, considerando que Inversion é fraco contra fogo. Já sabe, não é? Ataque com Ziggy para tirar mais energia dele. Sem muitos segredos!

KASHIDORAL

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
32000	42000	4800	3000	70	40
3200	42000	4800	3000	50	10
32000	42000	4800	3000	100	25

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
65	30	50	30	9
100	45	50	50	10
50	10	60	60	10

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
250%	100%	100%	100%	100%
50%	50%	50%	50%	50%
150%	150%	150%	150%	150%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	100%	100%	Normal	Normal
150%	150%	150%	Normal	Normal
50%	50%	50%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	B, C	C-C-C-C
Mecânico	B, C	B-B-C
Mecânico	B, C	B-C-C-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Possível
Sim	Sim	Impossível	Possível
Sim	Sim	Impossível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

Ataques

1. Virgin Mary's Love
2. Four Shining Wheels
3. Yuri Bathed with Deception
4. Disappointed Light that Penetrates Heart
5. Descending Sweet Horror
6. Virgin Mary's Ascension
7. Hurtful Prediction
8. Refresh H
9. Flare Blast
10. Gehenna
11. Thunder Blast
12. Babel's Sigh
13. Passionate Look
14. Sodom Quake
15. Lucifer's Battle Cry
16. Tortured to Death Provocation
17. Wheel of Memories
18. Guadalupe's Memories
19. Soul Cleansing

Dicas

Este chefe tem três modos diferentes. Eles serão chamados de modos Neutro (1ª linha), Azul (2ª linha) e Vermelho (3ª linha). A batalha sempre começa em modo Neutro. O chefe muda de modo dependendo de quantos golpes você acerta nele. A zona frágil é CCCC. Ele não é difícil se comparado aos chefes de algumas lutas anteriores. Os ataques de Kashidoral são principalmente contra todos os seus chrs, portanto fique sempre de olho no HP deles e use itens que curem o grupo todo.

POPE

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
21600	72000	5400	6000	75	20
32400	72000	5400	6000	75	20

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
100	50	50	55	8
100	50	50	55	8

Dano de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
50%	100%	50%	50%	50%
50%	100%	50%	50%	50%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
200%	175%	150%	Fraco	Normal
200%	175%	150%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Bio	B, C	B-C-B-B
Bio	B, C	B-C-C

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Novo Double Tech
	Awakening Four (25%)

Ataques

1. Lowlifes Have no Meaning to Exist
2. Death's Charm
3. Supreme Surge
4. Got Sick
5. Next Dimension's Door
6. Fools' Punishment
7. Visiting Manners
8. Graveyard Bind
9. Galtes' Curse
10. Quick
11. Refresh L
12. Refresh H
13. UMN Phase Transition Cannon

LEIS VIRUS (1) & 2a LEIS FEELER (2)

(1) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
25600	30000	3000	2700	105	25

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
72	30	45	1	6

(1) Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
200%	100%	150%	300%	-100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
150%	100%	50%	Normal	Normal

(1) Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

(1) Item	Rare item
Skill Upgrade D (100%)	Skill Upgrade E (25%)

(2) Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
2400	1500	60	70	47	10

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
43	15	50	1	7

(2) Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
200%	100%	150%	300%	-100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Éter
100%	150%	75%	Normal	Normal

(2) Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Não	Não	Impossível	Impossível

ALBEDO, 2ª batalha

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
5300	0	0	0	10	20

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
100	34	60	60	10

Dano de ataques

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	100%	100%	Fraco	Normal

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	150%	100%	100%	100%

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Bio	B, C	Variável

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Nenhum	Nenhum

Ataques

1. Taunt
2. Eternal Link
3. Mind Reborn
4. Space Reborn
5. Miracle Star
6. Ice Blast
7. Safety
8. Hatred
9. Meanings of Decision

Dicas

Você já o enfrentou uma vez, portanto se lembra de como é, não é? Sua zona fraca é AC, e ele é fraco contra Phys e Pierc. Este chefe também se curará e, no final da batalha, lançará uma magia que deixará todos os seus chrs com 1 de HP. Fique esperto para se curar rapidamente.

SCALAR BAEYU

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
96000	68000	0	0	800	300

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
720	150	64	48	9

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
250%	150%	100%	250%	75%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
75%	100%	150%	Normal	Fraco

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	Nenhum	Não

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Impossível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

Ataques

1. Blade Attack
2. One Pierce of the Dream
3. Deformed Surge Cannon
4. Graveyard Bind
5. Corrosive Gas
6. Quick
7. Refresh H

Dicas

A fraqueza desse chefe são ataques Eter, B, Aura e Fire. O HP Scalar Bayeu é bem alto, portanto prepare-se para uma batalha longa. Duas combinações essenciais para que você não tenha muito trabalho com este chefe são MOMO + Jin e Jr + Ziggy (sempre com Dinah no time). Se você deixá-lo desferir o golpe Intercept Attack, é game over. Dê um loading e tente novamente. O ataque de Dinah com o ▲ pode causar 5000 de dano em uma vez, e seu Meteo Fall pode causar 20000.

DULLEA SOUL

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
57600	72000	5400	3600	88	20

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
90	40	70	64	7

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
50%	100%	75%	-100%	200%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
150%	75%	75%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	B-C-C-C

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

Ataques

1. Pick Jab
2. Vain-Cut Cyclone
3. Words Prohibited
4. Bone-Cut Cyclone
5. Berserk
6. On Fire
7. Corrosive Gas

Dicas

Primeiro, o chefe irá sustentar ataques durante 30 rodadas. Mas tenha calma que tudo irá melhorar. Seus pontos frágil são BCCC, Ice e Pierc. Jr. pode ser usado para aplicar ataques de Pierc. Haverá rodadas em que tirará uma quantia razoável de sua energia. Você perceberá que a briga está esquentando e chegando ao fim quando os ataques do inimigo tirarem cerca de 400 de dano para cada chr. Nós demoramos mais ou menos uns quinze minutos nesta batalha.

SVAROZIC

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
22400	30000	0	1200	85	20

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
70	45	70	62	8

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	150%	150%	-200%	250%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
125%	125%	125%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	B-C-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Rejuvenator M (100%)	Skill Upgrade D (25%)

Dicas

Este chefe é facílimo perto dos outros. Fique esperto nos pontos fracos de acordo com as estatísticas e os poderes acima e ataque-o um pouco para detoná-lo.

PERUN

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
2240	30000	0	1200	85	20

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
70	45	70	72	12

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
150%	200%	-100%	100%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
85%	85%	85%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	C-B-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Rejuvenator M (100%)	Skill Upgrade D (25%)

Dicas

Idem a Svarozic.

STRIBOG

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
22400	30000	0	1200	85	6

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
20	7045	70	72	9

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	100%	100%	150%	-100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
85%	85%	85%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	C-C-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Rejuvenator M (100%)	Skill Upgrade D (25%)

Dicas

Idem a Svarozic e Perun.

5x ZWERG KAFE

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPT	STR	VIT
4160	2400	0	180	60	5

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
120	40	72	70	8

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
250%	50%	100%	175%	-100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
150%	150%	125%	Fraco	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	C-C

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Ether Pack M (10%)	Skill Upgrade C (5%)

NEMIS RIGAS

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
59000	84000	5400	4800	110	40

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
140	32	84	64	10

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
250%	150%	50%	100%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
75%	100%	100%	Normal	Fraco

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	C-B-C-C

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

Ataques

1. Magna Shot
2. Hemledge Shot
3. Kreuz Shot
4. Embrace
5. Memories of Time
6. Ragnarok
7. Unbreakable Block
8. Quick
9. Boost One

Dicas

Quando você subir perto de onde o chefe está, automaticamente ele virá para cima de você. É fraco contra CBCC, Eter, B e Aura. Um ótimo trio é KOS-MOS, Shion e Chaos. Quando seu HP estiver menor que 10000, ele irá usar algumas mensagens como ataque. Quando isso acontecer, não o ataque. Apenas aproveite para dar uns stocks, senão você morrerá. Se precisar, sacrifique um de seus chrs. Ataque-o e continue usando essa tática até que ele morra.

BLACK ERDE KAISER

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	POW	ARM
192000	96000	5400	9000	200	50

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
160	22	74	62	7

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
100%	100%	100%	100%	100%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	100%	100%	Normal	Fraco

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Mecânico	A, B, C	A-A-A-A

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Impossível	Possível

Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

Ataques:

1. Black Knuckle
2. Black Cyclone
3. Black Chaos Flame
4. Lost Mist
5. Shadow Bind
6. Black Wave
7. Kaiser Shield
8. Flare Veil
9. Aura Veil
10. Quick

Dicas:

Ele tem 192000 HP, só é fraco contra Eter e a zona fraca dele é AAAA. Ataque aéreo também não é possível. Para derrotá-lo, KOS-MOS, Ziggy e MOMO foram usados. Se o chefe usar Eter, lance um Annihilation Formation. Tenha certeza que seus personagens possuem a Chi Kung 1 e a Clearand Serene. Use Ziggy para atacá-lo.

MAD SKELTER

Estatísticas

HP	EXP	CPTS	SPTS	STR	VIT
COPY	76000	5400	4200	?	?

EATK	EDEF	DEX	EVA	AGL
?	?	?	?	?

Danos de ataques

Beam	Aura	Thund	Fire	Ice
250%	-100%	-100%	150%	75%

Pierc	Slash	Hit	Phys	Eter
100%	150%	100%	Normal	Normal

Notas especiais

Inimigo(tipo)	Hit zone	Break
Gnosis	B, C	C-B-C-B

Boost?	CBoost?	Air effect?	Down effect?
Sim	Sim	Possível	Possível

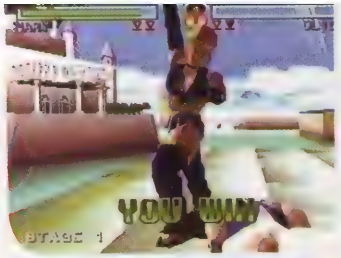
Item	Rare item
Skill Upgrade E (100%)	Nenhum

Ataques

1. Burned Mark
2. Escape Cut Arrow
3. Zero Curse
4. Pandora Gate
5. Condition to Always Win

Dicas

Quando você enfrentar este chefe, ele irá copiar as estatísticas STR, VIT, EATK, EDEF, DEX, EVA, AGL do seu chr líder. Portanto escolha cuidadosamente quem vai ser o líder inicial da batalha. O HP dele é calculado por uma fórmula complicada, então foi colocada uma média de HP acima, nas estatísticas. Ele é fraco contra B, Fire e Slash. Um bom trio para a batalha é Shion, Jin e Ziggy. A zona fraca de Med Skelter é CBCB.



RETRO

O PASSADO ESTÁ DE VOLTA!

Uma das maiores novidades de Tobal No.1 foi o modo que misturava elementos de RPG e luta

TOBAL NO.1

PANCADARIA DE QUALIDADE NO PSONE!

INFO

Produção | Dream Factory
Distribuição | Sony
Gênero | Luta
Ano de lançamento | 1996
Plataforma | PSone

O primeiro dos dois games da série Tobal foi lançado em novembro de 1996 e logo se tornou um clássico do PSone. Na época, o jogo competia com o já conhecido Battle Arena Toshinden 2, com o lendário Tekken e também com o novato (no universo dos games de luta 3D) Street Fighter EX Plus Alpha e, mesmo assim, teve certo impacto tanto no Oriente quanto no Ocidente.

Pode-se dizer que Tobal nasceu porque a Square estava interessada em um jogo novo que misturasse elementos de luta e RPG e ajudou Seiichi Ishii, que previamente trabalhou em Tekken e Virtua Fighter, a começar seu próprio negócio, a Dream Factory.

O primeiro projeto da companhia foi Tobal No. 1. Deixando outros detalhes de lado, Ishii trabalhou para que o jogo rodasse a incríveis 60 fps (frames por segundo) com uma resolução de 640 x 480, a mais alta que o console consegue reproduzir. O resultado foi espantoso.

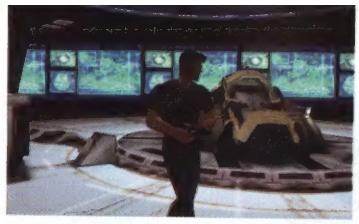
Os controles e a movimentação dos personagens, criados e desenhados por Akira Toriyama, foram considerados os melhores da época. Era possível percorrer todo o ringue apertando para cima ou para baixo, algo impossível em outros games da época.

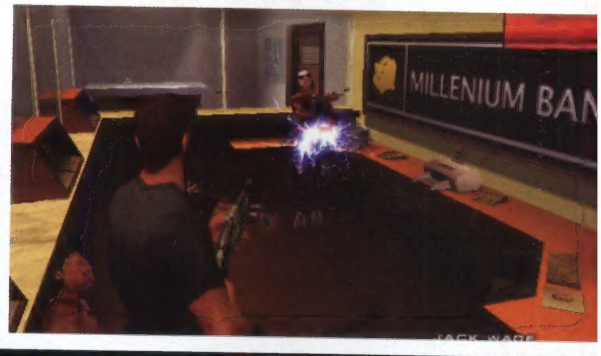
Tobal introduziu também o grapple, movimento que permite ao jogador agarrar o oponente e jogá-lo de diferentes maneiras, de acordo com os comandos apertados na execução do golpe.

Uma das maiores novidades foi o modo Quest. É esquisito pensar em um jogo que misture RPG e luta, mas a idéia de explorar uma grande área e habilitar personagens secretos agradou bastante. A Square implantou os elementos de seus RPGs, como chaves secretas, itens e poções mágicas, a barra de HP e até um mapa.

Tobal não é um game para ser esquecido. A pouca variedade de golpes era bem-vinda na época. O modo Quest e a movimentação 3D fizeram dele um game não muito revolucionário, mas evolucionário.

É uma pena que a série não tenha ido além de Tobal no. 2 (que saiu apenas no Japão), pois a franquia podia estar presente nas plataformas atuais concorrendo com seus clones mais afortunados.





Apesar de sua origem no Dreamcast, Headhunter traz gráficos interessantes

HEADHUNTER

O GAME QUE DESAFIOU METAL GEAR SOLID

INFO
Produção | Amuze
Distribuição | Sega
Gênero | Ação/Espionagem
Ano de lançamento | 2001 (DC), 2002 (PS2)
Plataformas | PS2 e Dreamcast

Quando Metal Gear Solid foi lançado, em 1998, tornou-se a referência definitiva para games de espionagem. Poucos títulos lançados depois conseguiram permanecer de pé no confronto com a obra-prima da Konami. Headhunter, lançado pela Sega em 2001 para o Dreamcast europeu e em 2002 para o PS2, foi imediatamente comparado à série de Solid Snake por compartilhar o mesmo estilo de jogabilidade. No jogo, Jack Wade, um caçador de recompensas (headhunter), acorda com amnésia em um hospital misterioso. Fugindo do local, Wade é contactado por Angela Stern, que procura pelo assassino de seu pai. Assim, o personagem parte para solucionar o crime e descobrir o que aconteceu no período que sumiu de sua memória.

Wade enfrenta outros headhunters, uma rede de tráfico de órgãos, políticos corruptos e muito mais. Além dos vídeos, a história é contada através de um programa com um casal de apresentadores filmado em estúdio, que narra os fatos como em um noticiário. Há fortes críticas à sociedade, que vão desde o capitalismo desenfreado até a falta de consciência ecológica do homem.

O visual, considerando a origem dreamcastiana do jogo, é bem-feito. Há muitos detalhes, e as fases foram bem construídas. Por outro lado, os vídeos poderiam ser melhores. A dublagem é boa, e a trilha, memorável. Já a jogabilidade alterna momentos de furtividade em 3ª pessoa e fases de corrida em uma moto no estilo de GTA. Os controles e o sistema de mira respondem bem. O problema está nas partes com a moto. A física é praticamente inexistente. Se você bate em um carro, ele nem se move, como uma caixa de sapatos indestrutível presa a um trilho. A interatividade com o tráfego e com a cidade é praticamente zero. É uma pena, pois a sensação de velocidade é boa.

Mesmo assim, Headhunter surpreende por ser um game bem-acabado, com um conceito sólido e momentos empolgantes. Melhor que a série Metal Gear não é, mas isso é impossível. Infelizmente, a seqüência, Redemption, não chegou nem perto da qualidade do primeiro. Além disso, o game perdeu seu impacto por causa da distribuição mal planejada.

CONTINUE?

POR
HENRIQUE DE BREIA E SZOLNOKY

SNAKE x HOLLYWOOD

JOGO CINEMATOGRÁFICO EXISTE?

Uma das qualidades mais freqüentemente atribuídas a Metal Gear Solid 3: Snake Eater é de que ele parece um filme de Hollywood. Isso, para mim, é uma ofensa. Basta uma olhadela no desfile de porcarias que os estúdios hollywoodianos desovam nos cinemas do mundo a cada semana. Para cada filme bom lançado, pelo menos uma dúzia de produções caça-níqueis e sem valor nenhum invade as telas. Os norte-americanos dominaram a técnica cinematográfica e criaram a visão que todos têm do que é um filme, mas isso não aconteceu pela arte. Foi pelo lucro. Assim, prazos, celebridades e efeitos especiais atropelaram o princípio fundamental do cinema, uma ferramenta para o homem discutir e enxergar melhor a própria realidade. Não que ele não deva entreter; precisa ser interessante (senão, ninguém iria ao cinema), mas deve também acrescentar algo ao espectador. Deve fazê-lo pensar, chegar em casa um pouco diferente de quando saiu.

É aí que entra Metal Gear Solid 3. O game diverte, sem dúvida alguma, mas também faz pensar. É sobre valores humanos e sacrifícios. É sobre honra e confiança. Amor e ódio. Bem e mal. É sobre o que faz o ser humano levar a vida à frente. É, também, um jogo sobre tiroteio, guerra, ação e suspense. Você pode entender MGS3 em vários níveis. Pode ser um joguinho para passar o tempo ou uma boa fonte de discussões sobre filosofia.

Antes que alguém torça o nariz: sim, existe filosofia em Metal Gear, assim como em Silent Hill, Final Fantasy, Beyond Good & Evil, Knights of the Old Republic e em muitos outros games. A filosofia faz parte da vida; não é apenas uma matéria chata de colégio. Filosofia é o que nos diferencia dos animais. A boa arte "sabe" disso, e nela se inclui MGS3.

O cinema de Hollywood, por outro lado, não traz nada. É apenas alienação. Uma cortina de valores falsos que bitola o raciocínio, cria preconceitos e trava a evolução do ser humano. É claro que há exceções (existe muito game que também é alienação pura), mas o que predomina é o marketing agressivo que disfarça a falta absoluta de conteúdo.

E é por isso, meus amigos, que falar que MGS3 parece um filme hollywoodiano é uma ofensa. O título é uma obra de arte do entretenimento eletrônico.

As diferenças em relação ao cinema não são apenas de valores e conteúdo: a técnica também é outra.

Além das divergências óbvias de produção, os games são distintos do cinema por vários motivos. A duração é maior, o que dá mais oportunidades de desenvolver uma boa história e de se aprofundar na mente dos personagens. Seria impossível, por exemplo, fazer um filme de Final Fantasy X sem perder toda a sua essência. Os livros se aproximam dos games em termos de amplitude e profundidade dos enredos, mas nesse ponto entra a interatividade, que transforma os games em algo único.

Em Silent Hill 2, o final do game é determinado pelo comportamento do jogador. Se ele se mantém com energia baixa e apanha dos inimigos o tempo todo, o jogo interpreta que ele está com um comportamento suicida, e o final se baseia nisso. Se ele mantém a energia alta e explora os cenários com mais cuidado, o jogo interpreta que ele realmente quer solucionar o mistério, e o final é outro. Isso nenhum livro, filme ou o que quer que seja pode fazer.

MGS3, mesmo com um enredo linear e com apenas um final, pode ser jogado de inúmeras maneiras diferentes. Coloque dois jogadores que terminaram a aventura para conversar e verá que um usou técnicas que o outro nem havia imaginado. A jogabilidade se adapta à personalidade do jogador; cada pessoa tem uma experiência única.

Digo convictamente que Metal Gear Solid 3: Snake Eater (ou qualquer outro game bom) não deve ser comparado ao cinema hollywoodiano, escravizado pelo dinheiro. Ele é, na verdade, uma obra-prima da nova forma de arte que é o entretenimento eletrônico, o qual, quando feito com a alma (e não com ganância), pode fazer diferença na sua vida. Nem que seja um pouco.

A maior rede de GAMES do Brasil

UZ Games

1984 - 2004 20º ANIVERSÁRIO

Onde você encontra novidades para PlayStation 2, troca seu game usado por um novo* e muito mais, num só lugar! VENHA NOS CONHECER!

METRÔ Vila Mariana

Metrô Vila Mariana - Fone: 5572-7868

Center Norte O Shopping da Família

Shopping Center Norte - Fone: 6251-0976

SHOPPING Eldorado EMOCIONANTE

Shopping Eldorado - Fone: 3814-4888

Shopping Ibirapuera

Shopping Ibirapuera - Fone: 5042-2200

SHOPPING LESTE ARICANDUVA

Shopping Aricanduva - Fone: 6721-1999

SHOPPING METRÔ TATUAPÉ

Shopping Metrô Tatuapé - Fone: 6191-5155

SHOPPING WEST PLAZA

Shopping West Plaza - Fone: 3673-5998

MorumbiShopping

Morumbi Shopping - Fone: 5181-3008

www.uzgames.com.br

*as condições de troca dos produtos usados depende de uma avaliação feita diretamente na loja.
Aceitamos TODOS os vídeo games, jogos e acessórios, desde que os mesmoe sejam origianis.

PRIMEIRO O LIVRO. AGORA O FILME.

TESTEMUNHE A EXTRAORDINÁRIA VERDADE POR TRÁS DAS LENDAS E MISTÉRIOS DO LIVRO MAIS VENDIDO DOS ÚLTIMOS ANOS. DECIFRE E SURPREENDA-SE TAMBÉM. INCLUINDO UMA INCRÍVEL ENTREVISTA COM DAN BROWN, O AUTOR DO BEST-SELLER *CÓDIGO DA VINCI*.

NAS LOCADORAS E MELHORES LOJAS VIRTUAIS

INFORMAÇÕES (11) 3217-2600 - WWW.VANBLAD.COM.BR

VAN BLAD